CAPCOM 完璧攻略シリーズ 63

NINTENDO DS

スバルが住んでいる
町の名前を言ってみろ。
正解は「コダマタ 1 ン」だな。
簡単だろ？

ひみつの暗号は……
「1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 で
ねらいうち！！」だよ！
みんなのヒントを参考にして、1～10
に入る文字を考えてね！

バトルカードの入れ物は
なんて言うのかしら？
正解は「フ 2 ルダ」よ！
もちろんわかったわよね？

ハイサイ！
僕が電波変換すると
「ゴート・カンフ 3 」サー。
3 をそのまま入力してね。

流星のロックマン2
ベルセルク・シノビ・ダイナソー
バトルマスターズバイブル

双葉社

NINTENDO DS
流星のロックマン2
ベルセルク・シノビ・ダイナソー
バトルマスターズバイブル

流星のロックマン
ゲルセルク・シノビ・ダイナソー
バトルマスターズバイブル
2

流星のロックマン2 ベルセルク・シノビ・ダイナソー バトルマスターズバイブル 目次

Contents

システム解説 -SYSTEM EXPLANATION- …… 003
流星のロックマン2の世界 …… 004
ブラザーバンド …… 007
ウォーロック …… 008
ウェーブバトル …… 010
バトルフィールドとパネル …… 012
バスティングレベルとゲットデータ …… 014
トライブ …… 017
バトルカード …… 030
連続カード攻撃 …… 038
ネットワーク …… 041

シナリオ攻略 -SCENARIO GUIDE- …… 043
登場人物紹介 …… 044
第1話 ロックマン再び …… 052
第2話 胎動 …… 057
第3話 古代文明 …… 061
第4話 勇気と絆 …… 065
第5話 ナンスカ！ …… 070
第6話 それぞれの思惑 …… 074
第7話 絆の奇跡 …… 078

完全攻略への道 -COMPLETE GUIDE- …… 083
コンプをねらえ！ …… 084
もう1つの未来を救え！ …… 085
救いを求めし者を助けよう！ …… 087
ボス撃破レコードを更新だ！ …… 096
ロックマン強化大作戦！ …… 098
アイテムをねこそぎゲット！ …… 108
究極の強敵を打ち倒せ!! …… 120

マップガイド -MAP GUIDE- …… 121
現実世界 コダマタウン …… 123
電波世界 コダマタウン …… 124
現実世界 ロッポンドーヒルズ …… 130
電波世界 ロッポンドーヒルズ …… 134
現実世界 ヤエバリゾート …… 142
電波世界 ヤエバリゾート …… 146
電波世界 スカイウェーブ …… 152
現実世界 ドンブラー村 …… 154
電波世界 ドンブラー村 …… 157
現実世界 ナンスカ …… 164
電波世界 ナンスカ …… 168
電波世界 バミューダラビリンス …… 174
電波世界 ムー大陸 …… 185
電波世界 裏世界 …… 190

通信対戦指南 -NETBATTLE GUIDE- …… 201
通信対戦の基本 …… 202
ベストコンボと連続カード攻撃例 …… 205
通信対戦用のカードデッキを組もう …… 211
スカイハイコロシアムで戦おう …… 220

カードコレクション -CARD COLLECTION- …… 225
スタンダードクラスカード …… 227
メガクラスカード …… 257
ギガクラスカード …… 264
配信カード …… 268
ウェーブコマンドカード スタンダードクラス …… 269
ウェーブコマンドカード メガクラス …… 274
ウェーブコマンドカード ギガクラス …… 279
はみ出し設定集 …… 280

電波ウィルス辞書 -VIRUS DICTIONARY- …… 281
特殊なエンカウント …… 314

対ボス・電波人間戦略 -BOSS STRATEGY- …… 315
ファントム・ブラック …… 318
イエティ・ブリザード …… 320
ブライ …… 322
ブラキオ・ウェーブ …… 324
コンドル・ジオグラフ …… 326
エンプティー …… 328
オックス・ファイア …… 330
ハープ・ノート …… 332
オヒュカス・クイーン …… 334
ジェミニ・スパーク …… 336
キャンサー・バブル …… 338
ゴート・カンフー …… 340
オリガ・ジェネラル …… 342
アポロン・フレイム …… 344
ラ・ムー …… 346

インデックス …… 348

システム解説
ゲームの基本情報はここでチェック！
SYSTEM EXPLANATION CHAPTER

流星のロックマン2の世界

電波世界を舞台にさまざまな冒険が展開される『流星のロックマン2』。まずはストーリーの流れやスターキャリアーの使い方など、本作の基本的なポイントから解説していこう。

現実世界と電波世界を自由に行き来できる

本作では、現実世界と電波世界を行き来しながら物語を進めていく。現実世界は普通の人間が暮らしている世界で、電波世界は電波体や電波ウィルスが活動する世界だ。ウェーブホールと呼ばれる電波の渦の上でスバルがロックマンに変身すると、電波世界に移動できる。また、物語が進むと、スカイウェーブと呼ばれる雲の上に展開する電波に乗って、遠く離れた場所にも行けるようになる。

スカイウェーブ

電波の小部屋

現実世界

電波世界

電波の小部屋

電波の小部屋とは上空に浮かぶ電波の世界のこと。ビジライザーを装備して、テレビなどの電気機器に近づくと、上画面に電波の渦が見えることがある。ロックマンに変身した状態でこの電波の渦を調べれば、電波の小部屋に行くことができるぞ。

◀上画面の表示を「空」に切り替えることで、電波の渦を確認できる

ストーリーの流れについて

物語は、いろいろな事件や謎をロックマンに電波変換して解決することで進んでいく。ゲーム中で話数やサブタイトルなどは表示されないが、7つのシナリオに分かれており、シナリオごとの基本的な流れは以下で紹介しているとおり。なお、途中で何をすればいいのかわからなくなったら、Lボタンでウォーロックを呼び出して会話しよう。プレイヤーが次にするべきことを教えてくれる。

イベント発生

▲現実世界や電波世界を調査して、直面する事件の謎を解き明かしていこう

ミニゲーム攻略

▲ボスエリアに向かう途中は、シナリオごとにミニゲームが用意されている

ボス攻略

▲電波変換したボス・電波人間とのバトルに勝利すればシナリオクリアとなる

◆ 本編のほかにもさまざまなやり込み要素が ◆

本作は、ストーリーとは直接関係ないサブイベントや、バトルカード、アイテムの収集、クリア後に登場する隠しシナリオなど、ストーリー攻略以外の要素も充実している。本編のクリアだけでなく、これらをやり込む楽しさも味わえるのだ。また、通信で対戦したり、カードを交換したりすることも可能だ。本編とは違った面白さがあるので、こちらもぜひ体験してみてほしい。

◆ カードコンプをめざせ ◆ P225 ◆

バトルカードは電波ウィルスとのウェーブバトルやミステリーウェーブ（MW）などでゲットできる。カードの種類は全部で200種類以上あり、入手困難なレアカードも少なくないだけに、フルコンプは挑戦しがいがある。

◀スターキャリアーのライブラリでは、ゲットしたカードをすべて確認することができる

◆ サブイベントを探そう ◆ P087 ◆

サブイベントは町の人たちの悩みを解決してあげるイベントで、スターキャリアーの情報をのぞくことで発生する。解決するとお礼にカードやアイテムなどがもらえるので、いろんな人のスターキャリアーを調べてみよう。

◀ロックマンに変身した状態で話しかけると、通常ではアクセスできない個人情報をのぞける

◆ 隠しイベントに挑戦！ ◆ P085 ◆

本編をクリアすると隠しシナリオがプレイできるようになる。さらに、『ロックマン エグゼ』シリーズを持っていると、通常では登場しない隠しイベントが発生するのだ。これらは3章で紹介しているので参照してほしい。

◀『エグゼ』シリーズのソフトと本作を同時にスロットに差し込むと、特殊なイベントが発生する

◆ アイテムを収集しよう ◆ P121 ◆

ゲーム中ではウォーロックの武器やアビリティ、HPメモリなど、さまざまなアイテムをゲットできる。電波世界にあるMWのほかに、現実世界の物陰などにも隠されているので、怪しそうなところはしっかり調べよう。

◀アイテムは現実世界でもゲットできる。気になるところがあったら、調べる癖をつけよう

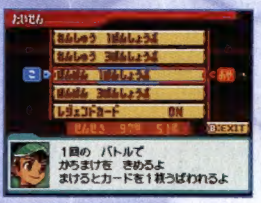
◆ SPボス戦でタイムアタック ◆ P315 ◆

SPクラスのボスとのウェーブバトルに勝利すると、デリートタイムがスターキャリアーに記録される。タイムに応じてSPカードの攻撃力が変化するので、強力なカードやコンボをフルに活用して記録の更新をめざそう。

◀レコードタイムのベストタイムが速いほど、メガクラスのバトルカードは攻撃力が増すのだ

◆ 通信対戦を楽しもう ◆ P201 ◆

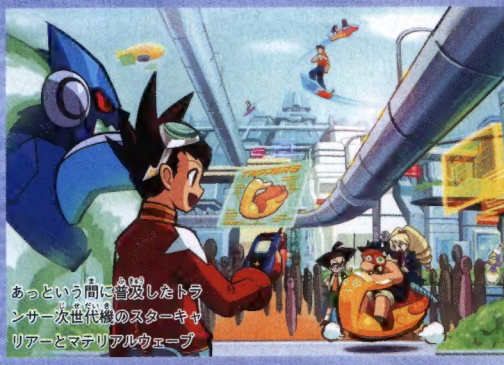
通信対戦では、ライバルプレイヤーと1対1で勝負する通常対戦と、最大7人が同時に参加できるスカイハイコロシアムがプレイできる。本編のウェーブバトルとは一味違った駆け引きを楽しむことができるぞ。



◀1対1の対戦では、お互いのバトルカードを奪い合う勝負も楽しめる。ライバルに負けるな！

スターキャリアーの使い方について

スターキャリアーとは「流星のロックマン2」の世界の人々が利用している携帯型の電波端末のことだ。前作のトランサー同様に、ゲーム中にXボタンを押すと下画面にメニューが表示される。バトルカードの編集や整理、ウォーロックの装備変更、データのセーブなど、ゲームを進めるうえで必要な機能が実装されている。さらに、通信対戦やメールの送信といったネットワークに関する操作も可能だ。非常に重要な機能なので、以下で紹介している各メニューの説明をよく読み、それぞれの機能をしっかり理解しておこう。



あっという間に普及したトランサー次世代機のスターキャリアーとマテリアルウェーブ

スターキャリアーのおもな機能

パーソナル

バトルカードのフェイバリットや、ブラザーバンド、HPやキズナリョクなどの情報が表示される。項目を選択することで、内容の確認や変更を行うことができる。

ウォーロック

ウォーロックのステータスが表示されるメニュー。武器とアビリティの装備、変更もここで行う。また、SPクラスのボス戦のレコードタイムも確認することができる。

バトルカード

フォルダの装備と、フォルダに組み込むバトルカードの編集を行う。新しいカードをゲットしたら、フォルダに組み込んでウェーブバトルで使ってみよう。

ライブラリ

すでにゲットしたバトルカードを確認できる。通信機能でリアルブラザーとデータ更新すると、ゲットしていないカード名が表示されるので、カードが集めやすくなる。

ネットワーク

ここでは、ライバルとの通信対戦やブラザーバンドの登録、データ更新、バトルカードのトレードが実行できる。Wi-Fi通信の接続先の設定や変更もここで行う。

メール

ゲーム中で受信したメールの内容を確認できる。また、通信機能でリアルブラザーとメールをしたり、レジェンドマスター・シンに暗号メールを出すことができる。

ブラザー

ブラザーバンドを結んでいるリアルブラザーとオートブラザーのキズナリョクやプロフィールなどの情報を確認できる。選択したブラザーを削除することも可能だ。

アイテム

アイテムの使用と確認ができる。アイテムの種類は、キーアイテム、サブカード、マテリアルウェーブの3種類。それぞれ別々にあるので、十字ボタンで切り替えよう。

▲マテリアルウェーブは、必要なときにしか使えないので注意

◆サブカードリスト

名称	効果
プチエネルギー	HPを50回復する
ビッグエネルギー	HPを200回復する
Dエネルギー	HPを完全に回復する
オープンロック	紫のMWのカギを解除する
ステルスボディ	自分より弱い敵と遭遇しない
サーチアイ	直前に遭遇した敵と遭遇しやすくなる
ファイアサーチ	炎属性の敵と遭遇しやすくなる
アクアサーチ	水属性の敵と遭遇しやすくなる
エレキサーチ	電気属性の敵と遭遇しやすくなる
ウッドサーチ	木属性の敵と遭遇しやすくなる

セーブ

現在までのプレイデータを保存できる。ウェーブバトルとイベント進行時以外ならいつでもセーブできる。ボス戦の直前など、こまめにセーブする癖をつけておこう。

ブラザーバンド

友だち同士を電波で結んで、互いを高め合うブラザーバンド。実際にどのようなメリットがあるのだろう。ここでは、ブラザーバンドの仕組みについて具体的に紹介していく。

ブラザーバンドを結ぼう

ゲーム中に登場する白金ルナたち4人は、キズナリョクにしか関連はないが、リアルブラザーは右に記述した通り、さまざまな効果を得られる。基本的にブラザーの数が多いほどウェーブバトルが有利になると思っていい。通信機能で最大6人までブラザーバンドを結べるので、友だちと協力してお互いを強化し合うといいだろう。

◀ブラザーバンドを結ぶと、相手のマイページも見ることができるようになる

ブラザーバンドの効果

- ●キズナリョクが上昇する
- ●マイページを見ることができる
- ●ブラザーがプロフィールに登録した言葉がゲーム中に登場する
- ●ブラザーとデータの更新ができる
  - ・メールのやり取りができる
  - ・ブラザーの近況報告が聞ける
  - ・SPボスのデリートレコードを共有できる
  - ・ライブラリのカード名を共有できる
- ●ブラザーのベストコンボをレジェンドカードとしてもらえる
- ●オートブラザーをブラザーに紹介できる
- ●ウェーブバトルでブラザーカードが使用できる

キズナリョクについて

キズナリョクとは、ブラザーとの絆の深さを表す数値で、ストーリーを進めるか、ブラザーの数を増やすことで上げられる。このキズナリョクの数値分だけウォーロックがアビリティを装備できるので、キズナリョクが高いほどロックマンは強くなっていくのだ。さらに、キズナリョクが一定以上になると、特定の人や場所でアイテムをゲットできるなど、恩恵を得ることができる。

リアルブラザーとオートブラザー

リアルブラザーとは、通信機能でブラザーバンドを結んだ相手のことを指す。オートブラザーは、ゲーム開始時に作成するキャラクターのことで、ゲーム中に必ず現れるので、誰でもリアルブラザー同等の恩恵を得られる。

◀ブラザーバンドを結べばオートブラザーも紹介できるぞ

◆プレイヤーとオートブラザーのキズナリョク

ゲームの進行状況	キズナリョクの加算値	
	リアルブラザー	オートブラザー
開始直後	30	—
第1話クリア	40	—
第2話クリア	50	—
第3話クリア	60	—
オートブラザー登場時	—	40
第4話クリア	70	50
第5話クリア	80	60
第6話クリア	90	70
クリア後でクリアマーク1個	100	75
クリア後でクリアマーク2個	110	80
クリア後でクリアマーク3個	120	85
クリア後でクリアマーク4個	130	90
クリア後でクリアマーク5個	140	95
クリア後でクリアマーク6個	150	100

ウォーロック

ウォーロックの武器やアビリティの選択は、ウェーブバトルの行方を左右する重要な要素の1つだ。装備によってロックマンの能力が変化するので、よく考えて選択する必要がある。

武器を装備して強化

ロックバスターの性能は、ウォーロックの武器によって変化する。武器の基本性能は攻撃力(AT)、連射速度(RA)、チャージ速度(CH)の3つ。マヒや混乱などの追加効果を備えているものもあるので、相手や目的に応じて使い分けよう。

◆ロックバスターの能力表示◆

- ●アタック(AT):バスター1発の攻撃力
- ●ラピッド(RA):バスターの連射速度
- ●チャージ(CH):チャージショットがたまる速度

◀武器の装備は、スターキャリアーのウォーロックのメニューで実行できる

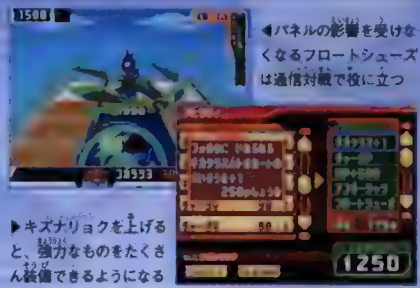
▶武器は基本的に電波世界のMWでゲットできる。取りこぼしのないように注意

◆ウォーロックの全装備一覧

名称	アタック	ラピッド	チャージ	チャージショットの追加性能
スルドイキバ	1	2	1	—
クイックリング	1	3	1	—
タンガロアピアス	2	2	2	—
コブラノキバ	1	2	2	1/4の確率でHPバグLV1の状態になる
バーストグローブ	3	2	2	—
フラッシュアイ	2	1	3	確実に3秒間のブラインド状態になる
ゼファーウィング	2	1	5	—
バブルハンド	1	3	2	1/2の確率でバブル状態になる
ミラージュアイ	2	1	3	確実に3秒間の混乱状態になる
マシンガンクロー	2	4	1	—
ゼニーサーチング	2	2	3	リザルトで必ずゼニーをゲットできる
パラライザー	2	2	1	1/2の確率で1.5秒間のマヒ状態になる
タイタングローブ	4	1	2	—
ホワイトブレス	2	2	2	1/4の確率で2秒間の凍結状態になる
コレクトバイザー	1	2	3	リザルトで必ずバトルカードをゲットできる
ブラッディクロー	2	3	2	1/2の確率でHPバグLV2の状態になる
カイザーナックル	4	3	4	—
マジックブレス	1	2	2	1/4の確率で2秒間の凍結状態、1/4の確率でバブル状態、2/4の確率でノーマルチャージショット
FMブレスレット	3	4	2	1/2の確率で2秒間のマヒ状態になる
リュウセイパワー	5	3	4	—
エグゼブラスター	1	5	1	1/4の確率で2秒間のマヒ状態、1/4の確率で3秒間のブラインド状態、2/4の確率でノーマルチャージショット

アビリティで強化する

アビリティはロックマンの能力を強化するアイテムで、装備するとアビリティの設定ポイント分だけキズナリョクが消費される。HPを高めるものや戦闘開始時からバリアを張るもの、フォルダに組み込めるメガカードの枚数を増やすものなど、タイプはさまざまだ。キズナリョクの範囲内ならいくつでも装備できるが、同時に使用できないものもあるので、それぞれの性能をよく見て自分の戦い方にマッチしたものを選んでいこう。



◀パネルの影響を受けなくなるフロートシューズは通信対戦で役に立つ

▶キズナリョクを上げると、強力なものをたくさん装備できるようになる

◆アビリティ一覧

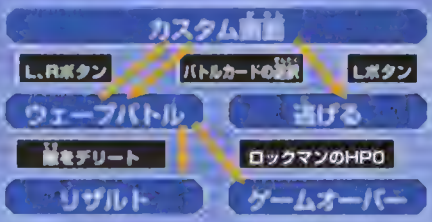
アビリティ名	効果	消費キズナリョク			
		LV1	LV2	LV3	LV4
HP+50	マックスHPが+50	80	70	60	50
HP+100	マックスHPが+100	150	135	115	100
HP+200	マックスHPが+200	240	225	205	190
HP+300	マックスHPが+300	360	330	300	270
HP+400	マックスHPが+400	420	400	380	360
HP+500	マックスHPが+500	500	460	430	300
アンダーシャツ	致死量のダメージを受けてもHP1で耐える	60	50	20	5
ファーストバリア	ウェーブバトルの最初からバリアがつく。ファーストオーラと併用不可	45	40	30	20
フロートシューズ	パネルの影響を受けない	240	225	210	190
リフレクト	シールドでガードしたときに反射する	280	250	210	160
スーパーアーマー	のけぞらなくなる	800のみ、スカイハイ併用			
メガクラス+1	メガクラスのバトルカードをフォルダに1枚多く組み込める	340	300	260	170
ギガクラス+1	ギガクラスのバトルカードをフォルダに1枚多く組み込める	500	460	440	250
チャージV	チャージショットの誘爆範囲がV字になる。クロスとSの併用は不可	90	80	70	50
チャージクロス	チャージショットの誘爆範囲が×字になる。VとSの併用は不可	150	130	110	90
チャージS	チャージショットの誘爆範囲が3×3になる。Vとクロスの併用は不可	200	180	160	140
チャージグリーン	チャージショットのヒット範囲がクサムラになる。アイス、P、ゼツエン、ポイズンと併用不可	170	150	120	100
チャージアイス	チャージショットのヒット範囲が1/2の確率でこおりになる。グリーン、P、ゼツエン、ポイズンと併用不可	170	160	130	110
チャージP	チャージショットのヒット範囲が1/2の確率でパラライズになる。グリーン、アイス、ゼツエン、ポイズンと併用不可	150	140	110	50
チャージゼツエン	チャージショットのヒット範囲がゼツエンになる。グリーン、アイス、P、ポイズンと併用不可	150	140	120	90
チャージポイズン	チャージショットのヒット範囲がどくぬまになる。グリーン、アイス、P、ゼツエンと併用不可	220	200	180	70
イナズマケン	ウェーブバトルの最初からベルセルク状態で戦える	30のみ			
フウマシュリケン	ウェーブバトルの最初からシノビ状態で戦える	30のみ			
キョウリュウセキ	ウェーブバトルの最初からダイナソー状態で戦える	30のみ			
ファーストオーラ	ウェーブバトルの最初からオーラがつく。ファーストバリアとの併用不可	250のみ			
オートロックオン	バトルカード使用時は常にウォーロックアタック状態になる	600のみ			
サイドセレクト	カスタム画面でバトルカードを横並びでも選択できる	800のみ、スカイハイ併用			
クイックゲージ	カスタムゲージの速度MAX	500のみ			
ユーモアワード	Lボタンでの会話が変化	1のみ			
ユーモアバスター	バスターのSEが変化	1のみ			
トライブキング	ウェーブバトルの最初からトライブキングで戦える	スカイハイ専用、消費ポイントなし			
マックスバスター	ロックバスターのパラメータがすべてMAXになる	スカイハイ専用、消費ポイントなし			
ステータスガード	状態異常にならなくなる	スカイハイ専用、消費ポイントなし			
Bキャノン	Bボタンでキャノンが撃てる。BヒートグレネードとBチェインバブルと併用不可	スカイハイ専用、消費ポイントなし			
Bヒートグレネード	Bボタンでヒートグレネードが撃てる。BキャノンとBチェインバブルと併用不可	スカイハイ専用、消費ポイントなし			
Bチェインバブル	Bボタンでチェインバブルが撃てる。BキャノンとBヒートグレネードと併用不可	スカイハイ専用、消費ポイントなし			
パラライズガン	チャージ攻撃にマヒがつく	スカイハイ専用、消費ポイントなし			

ウェーブバトル

ここではウェーブバトルの流れについて紹介していく。ロックマンの操作だけでなく、バトルカードの選び方などの戦略面も重要になるので、ルールをきちんと理解しておこう。

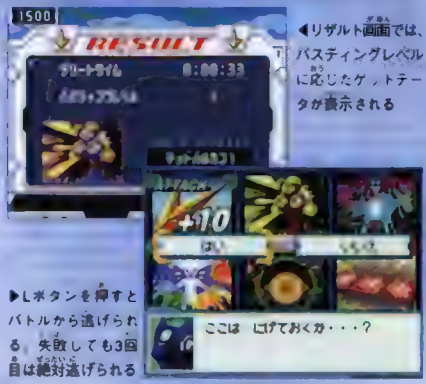
ウェーブバトルの流れについて

ウェーブバトルでは、使用するバトルカードをカスタム画面で選択できる。2枚以上使う場合は、同じ種類か上下に並んでいるものしか選択できないが、ホワイトカードは自由に選択できる。使用するカードが決まったらOKボタンを押してバトルを開始しよう。なお、カスタムゲージがたまり、L、Rボタンを押すと再びカスタム画面になる。



◀フォルダからランダムで選ばれた6枚のカードがカスタム画面に表示される

▶バトルにテンパ君が現れることがある。助けるとお礼にアビリティがもらえるぞ



◀リザルト画面では、バスティングレベルに応じたゲットテータが表示される

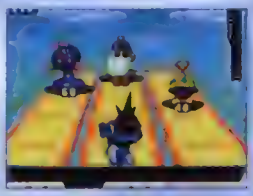
▶Lボタンを押すとバトルから逃げられる。失敗しても3回目は絶対逃げられる

ロックマンの基本戦法

ウェーブバトルでは、バトルカードやロックバスターで相手を攻撃していく。ウォーロックアタックやカウンターといったテクニックを駆使して効率よく敵を攻撃していこう。もちろん攻撃だけでなく、シールドでの防御や左右に動いての回避といった行動も重要になってくる。

ロックバスター

Bボタンを押すと、ロックバスターを1発撃ち、押し続けるとロックバスターを連射する。1発の威力と連射力は、ウォーロックの装備によって異なる。



チャージショット

ロックバスターを撃たないでいるとチャージ状態になり、最大までためると、通常の10倍の威力をもったチャージショットになる。チャージにかかる時間はウォーロックが装備している武器のチャージレベルで決まる。装備の種類によっては特殊な効果を発揮するものもあるので、P008の表を参照してお気に入りを見つけよう。

◆チャージショットのチャージ時間

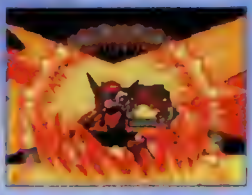
LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
約1.8秒	約1.7秒	1.5秒	約1.3秒	約1.2秒

バトルカード

ウェーブバトル中にAボタンを押すと、カスタム画面で選択したバトルカードを使用できる。バトルカードの特性や攻撃範囲をよくふまえて使おう。

トライブオン

トライブ用の特殊なアビリティを装備するか、カスタム画面に現れるブラザーカードを使用することで、強力な力を持つロックマンに変身できる。



ウォーロックアタック

ウェーブバトル時に十字ボタンを下に押すと、正面もしくは斜め45度前にいる敵をロックオンする。この状態でバトルカードを使うと、ロックマンが敵の目の前に踏み込んで攻撃するウォーロックアタックが発動するのだ。攻撃がヒットしやすくなるので積極的に使っていこう。ただし、暗転するバトルカードの場合は発動しないので注意しよう。

◀ウォーロックアタックは、敵にロックオンサイトが表示されているときに攻撃すると発動する

▶通信対戦時は斜め22.5度もロックオンの範囲なので、ウォーロックアタックを狙いやすい

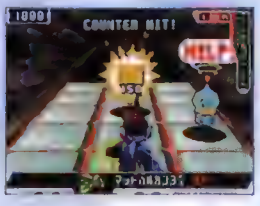
ウォーロックアタックの使いどころ

バトルカードで射程が短いものや、攻撃範囲が狭いものは、ウォーロックアタックを使って攻撃しよう。相手の目の前に踏み込むので、移動しないタイプの電波ウィルスにもソード系のバトルカードで攻撃できる。また、カードを使用してから相手にヒットするまでのタイムラグも、相手に接近することで短縮することが可能だ。ただし、踏み込んだ際に弾や電波ウィルスに接触すると、ダメージを受けるので注意したい。

◀射程1のカードでも、ロックオンすれば接近して攻撃できる

カウンターとボーナスカード

相手の攻撃の瞬間に、暗転しないバトルカードで攻撃を当てるとカウンターとなる。カウンターが決まると、ボーナスとしてフォルダ内のバトルカードから一枚ランダムでバトルカードがピックアップされ、そのターン内で使用できる。さらに、カウンターを受けた相手はマヒ状態になるので、連続攻撃が可能だ。また、トライブ状態のときは、キズナフォースビッグバン（KFB）と呼ばれる必殺技が使用できるぞ。このようにカウンターが決まったときのメリットは大きいが、狙うとなると必然的に相手の攻撃を待つ状態になるので、先制攻撃を受けるなどの危険性が常にあることを覚えておこう。



◀電波ウィルスの場合、カウンタータイミングは個体によって異なるのでP281以降を参照しよう

◀流星が描かれたバトルカードが追加されると、バージョン固有のKFBを発動して攻撃できる

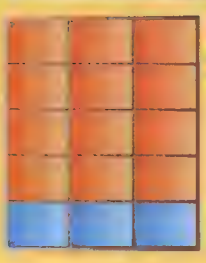
バトルフィールドとパネル

本作は、電波ウィルス、ボス戦、通信対戦ともにヨコ3マス×タテ5マスのバトルフィールドでウェーブバトルが行われる。ここでは、その基本的なルールと特性を紹介しよう。

ウィルス、ボス戦と通信対戦のフィールド

電波ウィルスとボス戦の場合、プレイヤーの移動範囲は手前のヨコ1列のみで、敵は奥4列を自由に移動する。通信対戦時の移動範囲は、自分が手前のヨコ1列、相手が奥のヨコ1列となる。ともに自分の移動範囲は変わらないので、攻撃は左右に避ける、もしくはシールドで防ぐことを徹底したい。

ウィルス・ボス戦のフィールド



通信対戦のフィールド

バトルフィールド上の障害物と設置物

ウェーブバトルでは、バトルフィールドに障害物が設置された状態で戦うことがある。これは完全にランダムなので以下に記したルールを把握しておきたい。ガーディアンなどの設置物は、基本的に障害物と同じ扱いだが、設置した側の攻撃は通すが敵の攻撃は通さないといったように、設置した側がやや有利となっている。また、それぞれにHPが設定されており、破壊することが可能だ。

障害物の決まり

- バトルフィールド上に置くことができる障害物は1マスにつき1個のみ
- 障害物にはHPが設定されており、ゼロになるとバトルフィールド上から消滅する
- 障害物は、自分の攻撃だけでなく、電波ウィルス、ボス、通信対戦の相手の攻撃もヒットする
- ブレイク性能を備えた攻撃を与えると、耐久力に関係なく1発で消滅する
- フィールド上には最大で2個の障害物を置くことができる。3個目が置かれた場合は、フィールドに置かれた順番が早いほうから自動的に消滅する

設置物の決まり

- 設置物は、1マスにつき1個置くことができる
- 設置物は、HPが設定されており、ゼロになると消滅する。一定時間が経過すると自動的に消滅するものもある
- 設置物は、自分の攻撃が当たらない※
- ブレイク性能を備えた攻撃を与えると1発で消滅する
- 最大で2個の設置物を置くことができる。3個目が置かれた場合、置かれた順番が早いほうが消滅する
- 同名もしくは同種の設置物を2個以上置くことはできない。2個目が置かれた場合、最初に置かれた設置物は自動的に消滅する

※ボボンボムは自分と敵の攻撃が当たり、アトミックマインは自分と敵の攻撃が当たらない

◆障害物と設置物のHP

	障害物				設置物						
名称	ストーンキューブ	アイスキューブ（水属性）	岩	メタルキューブ	ボボボンボム 1/2/3	ガーディアン	アトミックマイン 1/2/3	ポイズンファラオ	ブレイクカウントボム	カウントボム	パワー/クエイク/トリップソング
写真											
HP	200	200	300	500	60/90/120	100	—	400	500	150	150

パネルの種類と効果について

バトルフィールドのパネルは、通常ノーマルパネルとなっているが、バトルカードの効果や相手の攻撃によって、特殊な能力を持つものに変化する。各パネルの特性は、以下で紹介しているとおり。バトルカードを使うことで、攻撃力を高めたり、相手の行動を制限したりと、効果はさまざまなので、うまく活用して効率よく相手を倒そう。ただし、相手に利用されて自分がピンチに陥ることもあるので、バトルカードでパネルを上書きしたり、アビリティのフロートを装備して無効化するなど、対処方法もしっかり用意しておきたい。

◀くさむらパネルやこおりパネルはほかのカードと組み合わせて効果を発揮する

▶アタックパネルやホーリーパネルは、ロックマンの能力を高める効果がある

パネルの種類と特徴

ノーマル

ウェーブバトルは、基本的にノーマルパネルで構成され、バトルカードの使用でほかのパネルに変化する。

ゼッエン

パネル上の者はシールドで防御できない。電波ウィルス戦だけでなく、通信対戦でも有効なパネルだ。

フクヘイ

暗転しないバトルカードを使った場合は、パネル上にフクヘイが現れてマシンガンで援護してくれる。

くさむら

パネル上で炎属性攻撃が直撃するとダメージが2倍になる。本体が木属性の場合は、HPが少しずつ回復する。

どくぬま

時間の経過とともに、パネル上にいる者のHPを少しずつ減らしていく。複数の電波ウィルス相手に有効だ。

ワナ

条件に対応するバトルカードを使用するとワナが発動する。通信対戦専用なので、本編では発動しない。

パラライズ

パネル上でバトルカードの攻撃が直撃するとマヒする。フロートの状態であってもマヒの効果は発動する。

アタック

使用したバトルカードの攻撃力を10アップする。ウォーロックアタックでも効果があるので活用したい。

バスター

ロックバスターの攻撃力を2倍にする効果がある。パネルが書き換えられない限り、何度でも使用可能だ。

こおり

パネル上で水属性攻撃が直撃すると凍結する。ブレイク性能を持つバトルカードで追撃したい。

ホーリー

パネル上の者のダメージを半分にする効果がある。フロート状態でも有効で、設置物に対しても効果がある。

バスティングレベルとゲットデータ

ウェーブバトルの内容を評価するのがバスティングレベルだ。ここでは、バスティングレベルとバトル終了時にゲットできるセ[illegible]ーとバトルカードの関連性を紹介する。

バスティングレベルの算出方法

バスティングレベルは、以下で紹介している項目によって決定する。各項目の合計ポイントがそのままバスティングレベルとなり、ポイントが11以上の場合はSランクと評価される。高ランクを狙ううえでとくに重要なのがデリートタイムだ。6～10ポイント獲得できるので、バトルカードを駆使して早期終了を目指したい。ウィルス戦では同時デリートも狙い目だ。3体同時に倒すと4ポイント加算されるので、複数の敵を同時に攻撃できるバトルカードを用意しておくといい。一方、通信対戦ではバトル終了時の残りHPやリカバリーの使用回数が重要になる。防御にも気を配って、ダメージを受けないようにしよう。

◀早期に相手を撃破できれば、ほかの項目の結果が悪くてもSランクを狙えるぞ

▶通信対戦ではバリアやシールド防御を活用してダメージを最小限に抑えよう

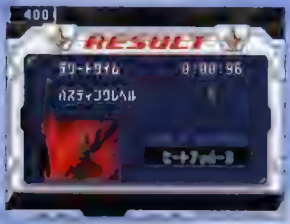
◆ボス・電波ウィルス戦と通信対戦時のポイント表

ウィルス・ボス戦の場合	
デリートタイム（ウィルス戦）	ポイント
0：00：00～0：05：00	+6
0：05：01～0：12：00	+5
0：12：01～0：36：00	+4
0：36：01～9：59：99	+3
デリートタイム（ボス戦）	ポイント
0：00：00～0：30：00	+10
0：30：01～0：40：00	+8
0：40：01～0：50：00	+6
0：50：01～9：59：99	+4
のけぞり回数	ポイント
0回	+1
1回	±0
2回	−1
3回	−2
4回以上	−3
移動したマス	ポイント
0～2マス	+1
3マス以上	±0
同時デリート数	ポイント
2体同時	+2
3体同時	+4
カウンター回数	ポイント
1回	+1
2回	+2
3回以上	+3

通信対戦の場合	
デリートタイム	ポイント
0：00：00～0：30：00	+10
0：30：01～0：45：00	+8
0：45：01～1：00：00	+6
1：00：01～9：59：99	+4
戦闘終了時のHP	ポイント
MAX	+3
3/4以上	+2
2/4以上	+1
それより下	±0
リカバリーを使った回数	ポイント
3回以上	−4
2回	−2
1回	−1
0回	±0
相手とのMAXHP差	ポイント
自分のほうが400以上多い	−4
自分のほうが200～399多い	−2
自分のほうが100～199多い	−1
両者の差が0～99	±0
自分のほうが100～199少ない	+1
自分のほうが200～399少ない	+2
自分のほうが400以上少ない	+4
カウンター回数	ポイント
1回	+1
2回	+2
3回以上	+3

◆バスティングレベルによるゲットデータの変動◆

バトル終了時にもらえるものは、バスティングレベルとHPの残量によって変わる。とくにバスティングレベルは重要で、レベルが高いほどゲットできるゼニーが多くなり、バトルカードがゲットできる確率もアップする。バトルカードを狙うならレベル8以上を目標にしたい。HPの残量が低い場合は、HPを回復するHPボールが出現する場合も。なお、Gウィルスとエンカウントした場合、ゲットデータは基本的にスターカードになる。



◀Sランクでバトルを終了すれば、ほぼ確実にバトルカードをゲットできる

◆ ゲットデータを決定する要素 ◆

1　対象電波ウィルスはランダムで選出

複数の電波ウィルスが出現した場合、ゲットデータの対象になる電波ウィルスはランダムで決定される。ただし、Gウィルスがいた場合は、自動的にGウィルスが対象となる。

2　HPの残量をチェックする

ウェーブバトル終了時のロックマンのHP残量によって、ゲットデータの候補が変化する。HPが3/8以下の場合は、ゲットデータの候補にHPボールが含まれる。HPボールが現れる確率が高いバスティングレベルは1～7となっている。

3　バスティングレベルをチェックする

バスティングレベルに応じてゲットデータを決定する。1～7でゼニーが、7～Sにバトルカードが設定される傾向にある。さらに、各レベルに応じてゼニーの額が、Gウィルスとボス戦の場合はバトルカードとスターカードのランクが決まる。

◆ 通信対戦時（ほんばん）の場合 ◆

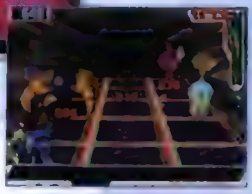
通信対戦の「ほんばん」で勝利すると、相手からギガクラスとスターカード以外のバトルカードを1枚奪える。ゲットできるカードはバスティングレベルによって変化し、レベルが高いほどレアなカードになる。バトルカードのレア度についてはP204を参照してほしい。なお、バトルカードはフォルダに組み込まれていないものが移動するので、お気に入りはフォルダに入れておこう。

◀MAXHP差があると高レベルを狙える。互角の相手よりもレア度が高いカードをゲットできる

◆ ウィルスバスティングでのデンパ君 ◆

ウェーブバトルでは、電波ウィルスに捕らわれたデンパ君が出現することもある。デンパ君が生存したままリザルトを迎えると、お礼としてアビリティをゲットできる。ただし、デンパ君は敵味方を問わず1発でも攻撃を受けると消滅する。流れ弾がデンパ君に当たらないよう注意して戦おう。

◀敵味方を問わず、攻撃を1発でも受けるとデンパ君は消滅してしまう



▶パネルの影響は受けないので、どくぬまパネルにしても消滅しない

◆ デンパ君の扱いについて ◆

デンパ君のHPは1

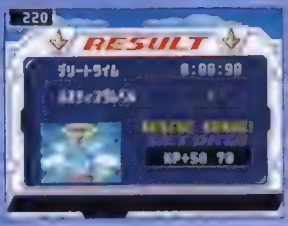
デンパ君のHPは1しかないので、攻撃が1発でも当たってしまうとアウトだ。ロックマンの攻撃でも消えてしまうので、攻撃範囲の広いバトルカードは使わないほうがいいだろう。

デンパ君は障害物扱い

デンパ君は障害物と同じで、出現したパネルからまったく動かない。電波ウィルスもデンパ君を避けて移動するので、デンパ君が電波ウィルスと接触して消滅することはない。

デンパ君を救出してゲットできるアビリティ

デンパ君の救出に成功すると、リザルトでレアアビリティをゲットできる。通常のものよりも消費ポイントが少ないので、キズナリョクを節約できるぞ。浮いた分は別のアビリティを装備しよう。デンパ君からゲットできるレアアビリティは以下の表のとおり。デンパ君とのエンカウントは、本編の進行具合とエリアによって変化するので確認しておこう。条件を満たさないと、レアアビリティを持ったデンパ君は現れないので注意したい。



◀デンパ君のお礼でしかゲットできないアビリティもある。チャンスを逃すな！

◆デンパ君がくれるアビリティリスト

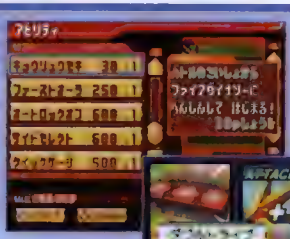
本編開始	入手アビリティ名	レベル	アビリティを所持したデンパ君の出現場所
第2話	HP+50	2	コダマタウンの電波/スパルのリビングの電波/スパルの部屋の電波/委員長の部屋の電波/ヤエバリゾートの電波/グルメタウンの電波/リゾートホテルの電波/スウィートルームの電波/ゲレンデ1の電波/ゲレンデ2の電波
		3	ヤエバリゾートの電波/グルメタウンの電波/リゾートホテルの電波/スウィートルームの電波/ゲレンデ1の電波/ゲレンデ2の電波
第3話	HP+50	3、4	コダマタウンの電波/スパルのリビングの電波/スパルの部屋の電波/委員長の部屋の電波/美術館の電波/ゴン太の部屋の電波/キザマロの部屋の電波
	アンダーシャツ	2	
第4話	HP+100	2	ヒルズ前通りの/ロッポンドーヒルズの電波/ショッピングプラザの電波/映画館の電波/TKタワー1の電波/TKタワー2の電波/ドンブラー村の電波/ドッシーの入り江の電波/展望台の電波/ドンブラー湖1の電波/ドンブラー湖2の電波
	アンダーシャツ	3	
	ファーストバリア	2	
	チャージV	2	ドンブラー村の電波/ドッシーの入り江の電波/展望台の電波/ドンブラー湖1の電波/ドンブラー湖2の電波
	チャージクロス	2	
第5話	HP+100	3、4	ナンスカの電波/ナンスカ地上絵の電波/ナンスカ遺跡1の電波/ナンスカ遺跡2の電波
	HP+200	2	
	ファーストバリア	3、4	
	チャージV	3、4	
	チャージクロス	3、4	
	チャージP	2	
	フロートシューズ	2	
第6話	HP+200	3、4	コダマタウンのスカイウェーブ/ドンブラー村のスカウェーブ/ナンスカのスカイウェーブ/バミューダラビリンス1～24
	フロートシューズ	3、4	
	チャージP	3	
	メガクラス+1	2	
	チャージグリーン	2	
	チャージゼツエン	2	
第7話	メガクラス+1	3	天空の大階段/ムー大陸/兵士の間/ゆりかごの間
	チャージグリーン	3、4	
	チャージゼツエン	3、4	
	HP+300	2	
	リフレクト	2	
	チャージアイス	2	
クリア後	HP+300	3、4	次元の狭間1/裏コダマタウンの電波/裏TKタワー2の電波/裏ゲレンデ2の電波/裏ドンブラー村の電波/裏ロッポンドーヒルズの電波/裏ドンブラー湖2の電波/裏ナンスカ地上絵の電波/裏ナンスカ遺跡2の電波
	リフレクト	3、4	
	チャージアイス	3、4	
	HP+400	2	
	チャージS	2	
	チャージポイズン	2	
	ギガクラス+1	2、3	次元の狭間2
	HP+500	2、3	
	HP+400	3、4	
	チャージS	3、4	
	チャージポイズン	3	

トライブ

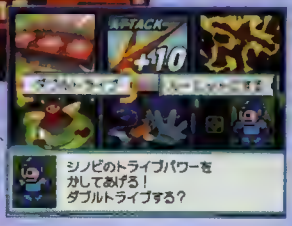
ロックマンが絶滅した種族の力を得てパワーアップすることをトライブオンという。ここでは、新たな力を手に入れたロックマンの全能力と、各トライブの戦略を紹介する。

トライブオンでパワーアップ！

本編の中盤でロックマンは、トライブオンと呼ばれるパワーアップが可能になる。トライブの種類は、ロムのバージョン固有のシノビとダイナソーと、共通で選択できるベルセルクの3種類があり、ゲーム開始時にどちらかを選択できる。さらに、トライブオンの状態で別種族のブラザーカードを使用すると、ダブルトライブと呼ばれるパワーアップも可能だ。ダブルトライブは6種類あり、各トライブに2種類ずつ用意されている。いずれも能力や属性が変化するので、それぞれの特性を活かした戦い方を身につけよう。



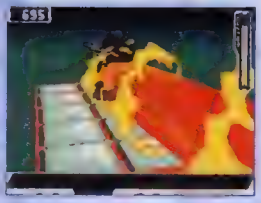
◀トライブ用のアビリティを装備すると、最初からトライブオンの状態で戦える



▶ダブルトライブは、オートブラザーかリアルブラザーのブラザーカードが必要だ

◆キズナフォースビッグバン（KFB）◆

KFBは、複数体にダメージを与える強力な必殺技だ。トライブの状態でカウンターをとると使用できるが、ボーナスカードの場合もある。



◆ トライブの解除 ◆

弱点属性の攻撃を受けると、トライブが解除されてノーマルロックマンに戻ってしまう。しかし、前作のように2倍ダメージは受けない。

◆ トリプルトライブ ◆

トリプルトライブは、ベルセルク、ダイナソー、シノビの能力をすべて合わせたパワーアップを指し、変身したその姿はトライブキングと呼ばれる。ただし、これを実行するには別バージョンのリアルブラザーが必要だ。

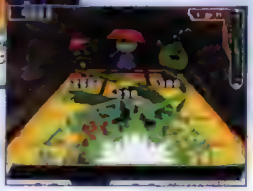
◀チャージショットだけでもバトルカード並のダメージを与えられる

▶トライブキングの能力は3ターンまで継続し、その後自動で解除される

◆ 孤高の証 ◆

各地に埋もれている6つのキーアイテム「孤高のカケラ」を集めてスターキャリアーにセットすると、「孤高の証」が手に入る。ウェーブバトルのカスタム画面で使用すると、ロックマンブライにパワーアップできるのだ。

◀ロックマンブライになるには、ブラザーをすべて切らなければならない



▶バリアと同等の電波障壁は、毎ターン復活するので通信対戦でも役立つ

ベルセルクの能力

巨大な電気属性の剣と連続攻撃で敵を討つ！

古代の戦士族・ベルセルクの力を得たロックマン。電気属性なので、サンダースラッシュはマヒ性能を備える。複数のバトルカードを使用するトレインコンボも強力だ。

◀ベルセルクにシンクロナイブすると、木属性の攻撃が弱点になるので注意しよう

ベルセルクの特徴

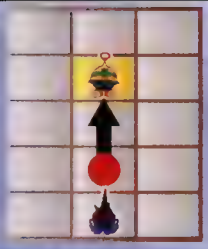
チャージショット	サンダースラッシュ
KFB	サンダーボルトブレイド
カードチャージ	トレインコンボ
ステータスアップ	サイドセレクト
	電気属性＋20
本体属性	電気属性
弱点属性	木属性

サンダースラッシュ

攻撃力 バスター攻撃力×10

効果 マヒ（約1秒）

電気を帯びた剣を振り下ろし、まっすぐに衝撃波を飛ばして相手にダメージを与える。攻撃を受けた相手は1秒未満の間マヒ状態になって動きが止まるので、バトルカードの連続攻撃につなげよう。



サンダースラッシュのチャージ時間

LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
約2.7秒	2.5秒	約2.3秒	約2.2秒	2秒

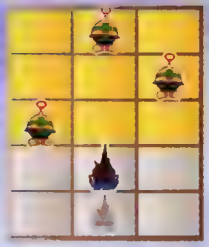
◀1秒未満とはいえ、相手は確実に硬直する。連続攻撃の始動にはもってこいだ

サンダーボルトブレイド

攻撃力 100×3

効果 踏転／3発目に無敵、のけぞり、1、2発目にソード性能

敵の目前に瞬間移動して、剣を左右に振り回して攻撃する。タテ3マス×ヨコ3マスの範囲内の敵を同時に攻撃したあとタテ3マス×ヨコ3マスの範囲に雷を落とす。ベルセルクならではの必殺技だ。



◀ベルセルクのKFBで、剣による攻撃と雷で複数の相手にダメージを与える

▶ソード性能を備えているので、ヘルブラック系にもダメージを与えられる

トレインコンボで連続攻撃をたたきこもう

ベルセルクのトライブは、選択したカードを連続して使用するトレインコンボが使える。ウェーブバトル時にAボタンを押しっぱなしにすると、上画面のカード表示部分に赤いゲージが伸びていく。これを枚数分チャージしてからボタンを離すと、トレインコンボの発動だ。連続攻撃となるバトルカードは、赤いゲージに含まれた枚数分だけなので覚えておこう。ウォーロックアタックと組み合わせた場合は、ロックオンした相手の目前に踏み込んでから発動する。なお、暗転しないスタンダードクラスのバトルカードでしかトレインコンボは発動しない。条件外のものを選択しないように。

トレインコンボのチャージ時間

LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
約1.3秒	1.2秒	約1.1秒	約0.9秒	0.8秒

◀トレインコンボのチャージ中も移動したり、ロックバスターを撃つことができるのだ

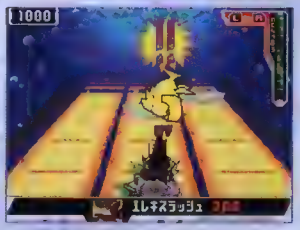
サイドセレクトでカード選択の幅が広がる

カスタム画面で複数のバトルカードを選択する場合、通常は同名のものか、タテに並んでいるものしか選択できないが、ベルセルクのトライブでは、横並びのカードも選択できるようになる。1ターンに使用できる枚数が増えるので、上記で解説したトレインコンボの選択肢が広がり、ウェーブバトルを有利に進められる。フェイバリットは、連続攻撃を意識して選択し、1ターンで大ダメージを与えられるようにしたい。

◀横並びのカードをまとめて選択できるので、1ターンに多くのカードを使用できる

電気属性の攻撃力が20アップ！

ベルセルクのトライブオン中は、電気属性のバトルカードの攻撃力がすべて20アップする。ボルティックアイ、ホタルゲリ、ステルスレーザーなど、電気属性中心にフォルダを構成しておけば、ウェーブバトルはかなり戦いやすくなる。また、チェインバブルやキャンサーバブルなど、相手をバブル状態にするカードを組み込んでおこう。バブル状態の相手には電気属性の攻撃力が2倍になるので、より効果的に戦えるぞ。



◀水属性の電波ウィルスが多発するエリアは、電気属性のダメージが倍増するので有利に

ベルセルクではこう戦おう

ベルセルクで戦うときは、トレインコンボの使い方がポイントになる。バトルカードを一度に多く使用できる反面、1発目が外れると残りはすべて無駄になると考えていい。攻撃範囲の広いものを選ぶのも手だが、1枚目にマヒプラスを付加するか、パラライズステージをあらかじめ使用しておくなどして、1発目の攻撃を確実に当てて、残りをすべて直撃させたい。また、チャージショットのサンダースラッシュも有効だ。1秒未満でも相手の動きを封じることができれば、トレインコンボに繋げることができる。ソード系を使用する場合はウォーロックアタックを有効に使おう。

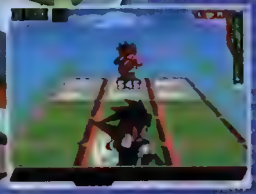
◀トレインコンボの1発目を当てられるか否かで勝敗が決まるといってもいい

▶短射程のバトルカードでトレインコンボを使うならウォーロックアタックだ

シノビの能力

素早い動きとシノビの技で敵を葬り去る！

古の種族・シノビの力を得たロックマンバトルカードのヘンゲノシュツと同等の力。カワリミを使って敵を翻弄する。チャージショットはシノビシュリケンの多段攻撃だ。



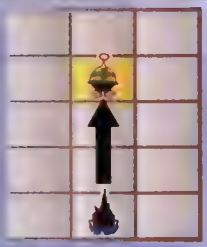
◀本体属性は木属性に変化するので、くさりパネル上ではHPを回復できる

シノビの特徴	
チャージショット	シノビシュリケン
KFB	フウマシップウジン
カードチャージ	対インビジブル付加＋オートロックオン
ステータスアップ	カワリミ
	木属性＋20
本体属性	木属性
弱点属性	炎属性

シノビシュリケン

攻撃力 バスター攻撃力×5（手裏剣1発）
効果 ソード性能

3枚の手裏剣を前方に飛ばして攻撃するチャージショット。手裏剣1発の攻撃力はロックバスターの5倍となっている。撃った瞬間に相手に突き刺さるので、1発目が当たればほぼ3発当たるぞ。



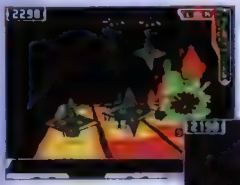
シノビシュリケンのチャージ時間				
LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
約2.2秒	2秒	約1.8秒	約1.7秒	1.5秒

◀ソード性能を備え、直撃した相手が無敵状態にならないので使い勝手がいい

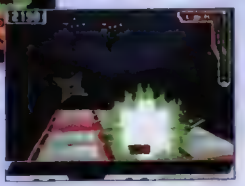
フウマシップウジン

攻撃力 130×2
効果 暗転、のけぞり、対インビジブル、ソード性能

3体に分身して飛び上がり、相手側のタテ3マス×ヨコ3マスを範囲に、1パネルにつき2発ずつ手裏剣を投げる。対インビジブルの性能を備えているので、すぐに使用できるのが魅力だ。



◀シノビ1体につき6発、3体全員で計18発もの手裏剣を相手に投げつける



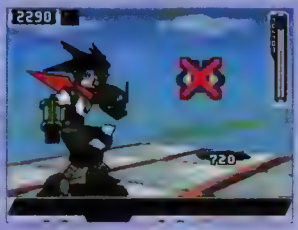
▶対インビジブル性能を備えているうえ、直撃した相手は無敵状態にならない

バトルカードに対インビジブル性能を追加

シノビのトライブでは、カードチャージすることで陽転性能がないスタンダードクラスのバトルカードに対インビジブル性能を付加できる。なお、カードチャージの時間は、ウォーロックのチャージレベルで決まる。無敵状態の敵を攻撃できるうえ、オートロックオンの能力も備わっているので、ターゲットにダメージを与えやすい。対象が複数いる場合は、自動でもっとも近くにいる個体がターゲットになるので注意したい。想定外の敵を攻撃しないよう、しっかり確認しよう。この能力は、電波ウィルス戦で使用するよりも、ボス戦、または通信対戦で力を発揮するタイプと言える。

対インビジブル性能＋オートロックオンのチャージ時間

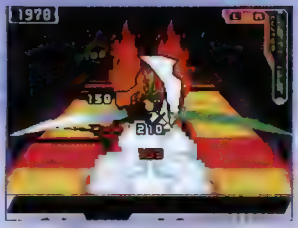
LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
1秒	約0.9秒	約0.87秒	0.8秒	約0.7秒



◀バトルカードで攻撃したらすぐにカードチャージをして、無敵状態の敵に追撃しよう

特殊なカウンター攻撃・カワリミ

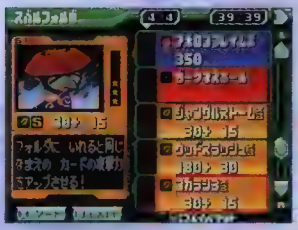
カワリミは、相手の攻撃を無効化して木属性のワイドソードで反撃する能力だ。十字ボタンの上とYボタンを同時に押すと、シノビがカワリミの体勢をとる。この状態のときに相手の攻撃を受けると、攻撃した相手の目の前に移動して反撃することができるのだ。木属性なので、電気属性の相手にはとくに有効だぞ。ただし、カワリミの体勢をとる時間は0.2秒と短いので、相手が攻撃してくるタイミングを予測する必要がある。



◀攻撃をかわすと同時に反撃する。電波ウィルス戦、ボス戦、通信対戦すべてに有効だ

木属性の攻撃力が20アップ

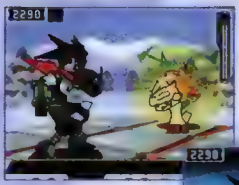
シノビのトライブは、木属性のバトルカードの攻撃力を20上げるので、グリーングレネードやヘンゲノジュツ、グリーンカーペットなどをフォルダに組み込んでおこう。木属性のバトルカードはヒットしても相手が無敵状態にならないので、連続攻撃に向いているが、対インビジブルを付加するカードチャージが無駄になりかねない。攻撃力の高いバトルカードをトドメ用に組み込むなど、フォルダのバランスを考えよう。



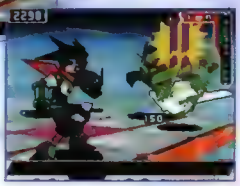
◀木属性のバトルカードの攻撃力は低めなので、スターカードで底上げしておきたい

シノビではこう戦おう

シノビは、対インビジブル性能の付加やカワリミなど、見た目に派手な能力はないが、実用的な能力が光る。とくにカワリミは、タイミングがシビアだが、相手の攻撃を無効化して反撃できるので、シールド代わりに使えるようにしたい。通信対戦では、コガラシのバトルカードをフォルダに組み込むことをオススメする。短射程だが、カードチャージのオートロックオン能力で当てやすく、木属性＋20で攻撃力も期待できる。さらに、対インビジブルの付加とコガラシの属性能があるので、相手がバリア、オーラ、インビジブルで防御を固めても無効化してダメージを与えられる。



◀風性能＋対インビジブルならば、ほとんどの相手にダメージを与えられる



▶ウォーロックアタックと違ってオートロックオンはどこからでも攻撃できる

ダイナソーの能力

圧倒的な火力とパワーで立ちはだかる敵を殲滅！

絶滅した恐竜族の力を得たロックマン。バトルカードの攻撃力をアップするなど、優れた攻撃能力を持つ。チャージショットは、着弾点から誘爆するダイナキャノンだ。

◀攻撃力上昇能力とスーパーアーマーを備えたドライブ。攻守ともに優れている

ダイナソーの特徴

チャージショット	ダイナキャノン
KFB	ジェノサイドブレイザー
カードチャージ	バトルカードの攻撃力加算
ステータスアップ	スーパーアーマー
	炎属性＋30
本体属性	炎属性
弱点属性	水属性

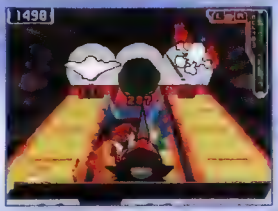
ダイナキャノン

攻撃力 20+（バスター攻撃力×10）
効果 のけぞり、無敵性能

前方の敵目がけて炎属性のキャノン砲を撃つ。敵もしくは障害物にヒットすると後方3マスに誘爆し、その爆発でダメージを与えることができる。攻撃力は高いが、チャージに時間がかかる。

ダイナキャノンのチャージ時間

LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
3秒	約2.8秒	約2.7秒	2.5秒	約2.3秒



◀高い攻撃力と誘爆のダメージが魅力的だが、発射時のスキに注意したい

ジェノサイドブレイザー

攻撃力 330
効果 暗転、のけぞり、無敵性能

炎属性の巨大なレーザーを前方に向かって撃つ。右から左になぎ払うように照射し、広範囲の敵にダメージを与える。攻撃力は330と高く、くさむらパネル上の相手なら2倍ダメージだ。

◀バトルフィールドをなめるようにレーザーが走るので、相手に逃げ場はない

▶グリーングレネードでカウンターをとれば、相手に大ダメージを与えられる

カードの攻撃力を加算できる

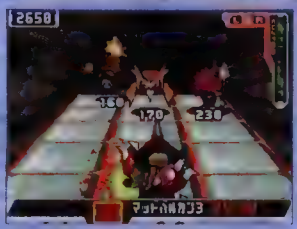
ダイナソーのトライブでは、カードチャージによって暗転性能を備えないスタンダードクラスの攻撃力を加算できる。加算される数値は属性によって異なるので、詳細は以下の表を参照してほしい。炎属性のカード中心にフォルダを構成したいところだが、マッドバルカンなど、多段攻撃のバトルカードも捨てがたい。ダイナソーのギガクラスにはノーマル+50があるので、組み合わせ次第では強力な攻撃を繰り出せるぞ。

◆カードチャージで加算されるバトルカードの攻撃力

属性	無属性	炎属性	水属性	電気属性	木属性
加算値	+20	+50	+10	+20	+10

バトルカードの攻撃力加算のチャージ時間

LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
約2.5秒	2.4秒	約2.3秒	約2.1秒	2秒



◀加算される攻撃力は魅力的だが、カードチャージの時間は最短でも2秒はかかる

スーパーアーマーでのけぞりを回避

ダイナソーのトライブには、のけぞりを防ぐスーパーアーマーがある。のけぞりによる硬直がなくなるので、多段攻撃のバトルカードの攻撃すべてを受けずに済む。とくに通信対戦では、相手の連続攻撃を回避できる可能性があるというだけで大きい。ダイナソーを選択したプレイヤーは、スーパーアーマーのアビリティを装備しない傾向にある。しかし、弱点属性の攻撃を受けたあとのパワーダウンは大きいので注意したい。

◀攻撃を受けてものけぞらないので、カードチャージは中断されないままたまり続ける

炎属性の攻撃力が30アップ

ダイナソーには、炎属性のバトルカードの攻撃力を30上げる能力が備わっている。モエリングやダバフレイム、ファイアスラッシュなどをフォルダに組み込んでおこう。これに、カードチャージによるバトルカードの攻撃力加算能力とクサムラステージを組み合わせることで、相手に大ダメージを与えることができる。炎属性のバトルカードとくさむらパネルの組み合わせは、ウェーブバトルの定番中の定番だ。

◀炎属性のバトルカードは攻撃力が高めである。これをさらに強化できるのは心強い

ダイナソーではこう戦おう

ダイナソーは、バトルカードの攻撃力加算能力を有効活用したい。多段攻撃のバトルカードの攻撃力を上げ、さらにアタック+10、アタックパネル、ノーマル+50を付加すれば、大ダメージを期待できる。これにマヒプラスを付加できれば完璧だ。対象バトルカードは、マッドバルカン、ジャングルストーム、ポイズンストームだ。グリーングレネードやグリーンカーペットなど、ノーマルパネルをくさむらパネルに変化させるカードを組み込むなら、ジャングルストームもオススメ。オックスファイアをフェイバリットにしておけば、対電波ウィルス戦で同時デリートを狙える。

◀カードチャージの攻撃力加算能力は、多段攻撃のバトルカードで狙おう

▶最強クラスのブレイクカウントボムも炎属性。くさむらパネル上で使いたい

ダブルトライブ（ベルセルク・シノビ）の能力

ベルセルクシノビの特徴	
チャージショット	シノビシュリケン
KFB	エレメンタルブレイド
カードチャージ	トレインコンボ
ステータスアップ	電気属性のバトルカード+20
	木属性のバトルカード+20
	サイドセレクト
	カワリミ
本体属性	木属性
弱点属性	炎属性

シノビベルセルクの特徴	
チャージショット	サンダースラッシュ
KFB	エレメンタルブレイド
カードチャージ	対インビジブル付加+オートロックオン
ステータスアップ	木属性のバトルカード+20
	電気属性のバトルカード+20
	カワリミ
	サイドセレクト
本体属性	電気属性
弱点属性	木属性

ベルセルクシノビ

シノビの力でパワーアップ！

ベルセルクがシノビとダブルトライブした姿。本体は木属性に、チャージショットはシノビシュリケンに変化し、カワリミと木属性+20のステータスを身につけた。

シノビベルセルク

電気属性の力を取り入れたシノビ

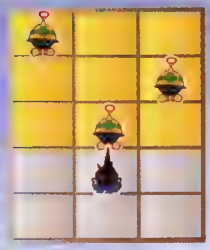
シノビがベルセルクとダブルトライブした姿。本体は電気属性に、チャージショットはサンダースラッシュに変化し、サイドセレクトと電気属性+20を身につけた。

エレメンタルブレイド

攻撃力 55×6

効果 暗転、のけぞり、斬撃のみソード、サイクロンのみ風性能

電気属性の剣で敵を左右に斬りつけ、さらに木属性のサイクロンを出現させて追撃を加える。斬撃にはソード性能が、サイクロンには相手のバリアとオーラを無効化する風性能が備わっている。



◀電気属性の斬撃
攻撃は相手側のタテ3マス×ヨコ3マスに2ヒットする

▷木属性のサイクロンは4ヒット。全体で6ヒット330ダメージ与える

ダブルトライブ（ベルセルク・ダイナソー）の能力

ベルセルクダイナソーの特徴

チャージショット	ダイナキャノン
KFB	バニシングブレイザー
カードチャージ	トレインコンボ
ステータスアップ	電気属性のバトルカード+20
	炎属性のバトルカード+30
	サイドセレクト
	スーパーアーマー
本体属性	炎属性
弱点属性	水属性

ダイナソーベルセルクの特徴

チャージショット	サンダースラッシュ
KFB	バニシングブレイザー
カードチャージ	攻撃力加算
ステータスアップ	炎属性のバトルカード+30
	電気属性のバトルカード+20
	スーパーアーマー
	サイドセレクト
本体属性	電気属性
弱点属性	木属性

ベルセルクダイナソー

炎の力を手に入れたベルセルク

ベルセルクがダイナソーとダブルトライブした姿。本体は炎属性に、チャージショットはダイナキャノンに変化し、スーパーアーマーと炎属性+30を身につけた。

ダイナソーベルセルク

電気属性を帯びたダイナソー

ダイナソーがベルセルクとダブルトライブした姿。本体は電気属性に、チャージショットはサンダースラッシュに変化し、サイドセレクトと電気属性+20を身につけた。

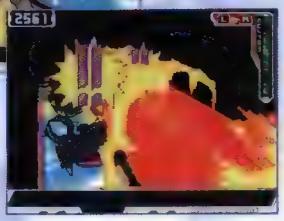
バニシングブレイザー

攻撃力 180×2

効果 暗転、のけぞり、無敵、風性能

炎属性と電気属性を併せ持つレーザーを撃ち、フィールド全体を覆うように光線を右から左に横断させる。ダブルトライブにより風性能を新たに備えたので、バリアやオーラを無効にできる。

◀ダイナソーのKFBとアクションは同じだが、性能はこちらのほうが上だ



▶バニシングブレイザーの1撃目は炎属性、2撃目は電気属性攻撃だ

ダブルトライブ（シノビ・ダイナソー）の能力

シノビダイナソーの特徴	
チャージショット	ダイナキャノン
KFB	エンマレップウジン
カードチャージ	対インビジブル付加＋オートロックオン
ステータスアップ	木属性のバトルカード＋20
	炎属性のバトルカード＋30
	カワリミ
	スーパーアーマー
本体属性	炎属性
弱点属性	水属性

ダイナソーシノビの特徴	
チャージショット	シノビシュリケン
KFB	エンマレップウジン
カードチャージ	バトルカードの攻撃加算
ステータスアップ	炎属性のバトルカード＋30
	木属性のバトルカード＋20
	スーパーアーマー
	カワリミ
本体属性	木属性
弱点属性	炎属性

シノビダイナソー

技巧派のシノビが恐竜パワーをゲット！

シノビがダイナソーとダブルトライブした姿。本体は炎属性に、チャージショットはダイナキャノンに変化し、スーパーアーマーと炎属性＋30のステータスを身につけた。

ダイナソーシノビ

木属性の力を得たダイナソーに変身！

ダイナソーがシノビとダブルトライブした姿。本体は木属性に、チャージショットはシノビシュリケンに変化し、カワリミと木属性＋20のステータスを身につけた。

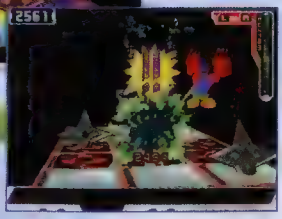
エンマレップウジン

攻撃力 150×2

効果 暗転、のけぞり、無敵、対インビジブル、ソード性能

相手側タテ3マス×ヨコ3マスの範囲に2発ずつ手裏剣を投げ撃つ。1発目の手裏剣は木属性で、2発目は炎属性に分類される。対インビジブル性能があるので、無敵状態の敵にも有効だ。

◀炎属性と木属性の手裏剣を1マスに一発ずつ投げ撃って攻撃する



▶手裏剣1発の攻撃力は150となっており、合計300ダメージ与える

トライブキングの能力

3つの種族の力を合わせ持つ最強のロックマン！

ヘルセルク、シノビ、ダイナソーの力を併せ持つ究極の変身能力がトリプルトライブだ。バトルカードの攻撃力が2倍となり、全ステータスアップを身につけている。ただし、カードチャージのみ初期設定のまま。強力な力だが、3ターン経過するとトライブは強制解除される。

トライブキングの特徴	
チャージショット	オーバースラッシャー
KFB	カイザーデルタブレイカー
カードチャージ	ブレイヤーの初期トライブ能力
ステータスアップ	全カードの攻撃力が2倍
	電気属性のバトルカード+20
	木属性のバトルカード+20
	炎属性のバトルカード+30
	サイドセレクト
	カワリミ
	スーパーアーマー
本体属性	無属性
弱点属性	なし

オーバースラッシャー

攻撃力 25+（バスター攻撃力×5）×1発

効果 －

ヨコ3マス分の攻撃範囲を持つ衝撃波を放ち、それぞれ木、電気、炎の属性を持つ。さらに、貫通性能を備えているので、障害物と相手の殻置物も貫通して攻撃できる。これだけでも楽に戦える。

LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
2秒	約1.8秒	約1.7秒	1.5秒	約1.3秒

◀バトルフィールドの奥まで到達するので、すべての敵を攻撃できる

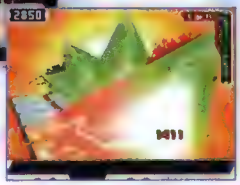
カイザーデルタブレイカー

攻撃力 50×9

効果 暗転、のけぞり、無敵、ブレイク、属性能

電気、木、炎属性の三角形型レーザーを撃つ。ブレイク性能も備えているので、ガード状態の敵にもダメージを与えられる。凍結状態の相手には1発目のみ2倍になり、合計500ダメージになる。

◀KFBを使用すると、剣で描いた三角形に電気、木、炎属性の力が蓄積される



▶最強形態のKFBなので威力は折り紙つき。相手に大ダメージを与えられる

ブライの能力

孤高の証を受け入れてパワーアップ！
ブライの力で敵を討つ！

孤高の証・ブライの力を手に入れたロックマン。メガクラスのバトルカードとKFBを使用できないというデメリットはあるが、それを補っても余りあるブライ固有の能力が魅力的だ。

ブライベルセルク

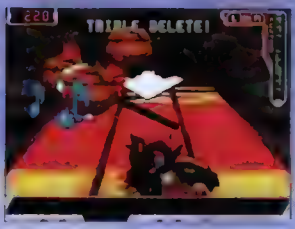
ブライシノビ

ブライダイナソー

ブライの特徴	
チャージショット	プレイヤーの初期トライブ能力
KFBカウンター	プレイヤーの初期トライブ能力
カードチャージ	プレイヤーの初期トライブ能力
ステータスアップ	プレイヤーの初期トライブ能力
	ソード性能のバトルカード+50
	電波障壁
	ロックオンサイトの破壊
本体属性	無属性
弱点属性	なし

ソード性能が+50される

ブライには、ソード性能のバトルカードの攻撃力を50加算する能力がある。攻撃範囲が狭く、射程距離が短いバトルカードが多いので、電波ウィルス戦よりも対ボス、通信対戦向きの能力と言える。多段攻撃のベルセルクソードや、相手の攻撃を無効化して反撃するヘンゲノジュツなどをフォルダに組み込もう。



◀電波ウィルスを相手にする場合は、攻撃範囲が広いデスサイズがオススメ。一掃しよう

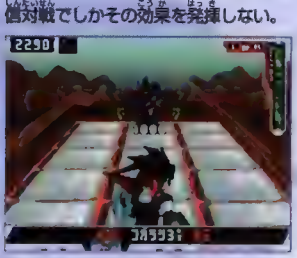
電波障壁でガード！

ブライは、ウェーブバトルの開始時から電波障壁と呼ばれるバリアを張って戦う。バリアのHPは1と低いが、毎ターン復活するので防御面の強化が期待できる。電波ウィルスとボス戦では恩恵を感じられるが、通信対戦の場合だとロックバスター1発で剥がされてしまうことが多いので、防御対策を疎かにしないように。

◀通信対戦時では、相手がロックバスターで電波障壁をはがそうとする隙を突きたい

ロックオンサイトの破壊

ブライには、ウォーロックアタックのロックオンサイトを無効化する能力がある。ソード性能や短射程のバトルカードを得意とする相手にとっては厄介な代物だろう。ただし、ロックオンサイトを破壊する前に攻撃されることもあるので過信は禁物だ。また、この能力は通信対戦でしかその効果を発揮しない。



◀ロックオンされたらすぐにサイトを破壊するので、ウォーロックアタック対策になる

ブライでKFBを出すには

ブライでカウンターをとった場合は、ロックマンと同様にKFBではなくボーナスカードが追加される。では、ブライがKFBを使用できないのかというとそうでもない。ブライは、通信対戦時に孤高の証を使うとカウンターでKFBが撃てるのだ。ただし、使用後はブライの能力を失うので、切り札としてとっておきたい。

◀相手が噴転性能のバトルカードを使ってきたときに、下画面の孤高の証をタッチしよう

ブライではこう戦おう

ブライのカードチャージは、初期トライブのものをそのまま使用する設定になっている。では、どのトライブがブライ向けなのかと言うと、トレインコンボを使用できるベルセルクだろう。ソード性能のバトルカードは連続攻撃が難しいが、トレインコンボはそれを補えるからだ。ただし、ベルセルクの戦い方でも述べたように、1発目でマヒ状態にすることを忘れないこと。

次点としては、ダイナソーを推したい。キズナリョクが最大400までしか上がらないブライにとって、スーパーアーマーの能力は魅力的だ。電波障壁とロックオンカーソルの破壊については過信せず、インビジブルやオーラなどで防御対策をしっかりしておきたい。

◀ソード性能+50の能力を最大限に活かせるのはベルセルクのトレインコンボだ

▶ブラザーがいないので、キズナリョクは400のみ。アビリティの装備は慎重に

バトルカード

ウェーブバトルでは、バトルカードの使い方がもっとも重要なポイントになる。カードの種類や性能、組み合わせ方などをきちんと理解して、有効な活用術を身につけよう。

カードの種類について

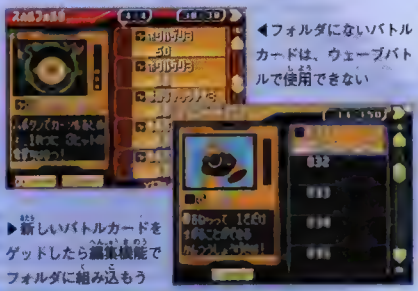
ウェーブバトルで基本となるカードは、スタンダード、メガ、ギガクラス3種類と、スタンダードクラスの攻撃力を上げるスターカードがある。さらにスタンダードクラスは、ノーマルと選択時の制限がないホワイトカードの2種類に分類される。また、ブラザーカード、レジェンドカード、ブランクカードといった特殊なカードも存在し、種類によって使い方が異なる。それぞれの特性をよく理解してウェーブバトルに挑もう。

◀カードの種類が多ければ多いほど、ウェーブバトルを有利に進められる

▶すべてのバトルカードをゲットするには、通信機能も必要になってくる

フォルダの基本的な使い方

フォルダとは、ウェーブバトルで使用するバトルカードの入れ物だ。編集機能でフォルダの内容を手持ちのバトルカードと変更できるので、状況に応じて編集しよう。ただし、編集機能にもルールがあり、それに外れることはできない。



◀フォルダにないバトルカードは、ウェーブバトルで使用できない

▶新しいバトルカードをゲットしたら編集機能でフォルダに組み込もう

フォルダ編集の基本ルール

- ●バトルカードはフォルダに30枚必要
- ●同名のスタンダードクラスは3枚まで組み込める
- ●メガクラスのカードは5枚まで組み込める。ただし、同名のカードは1枚のみ
- ●ギガクラス、レジェンドカードはそれぞれ1枚組み込める
- ●スターカードは3枚まで組み込める

予備フォルダについて

ゲーム開始時に用意される予備フォルダとは、アビリティの装備などで編集ルールから外れたときに装備させられるフォルダのことだ。中身の編集はできない。

予備フォルダの内容

キャノン	キャノン	キャノン
プラズマガン1	プラズマガン1	プラズマガン1
エアスプレッド1	エアスプレッド1	エアスプレッド1
ミニグレネード1	ミニグレネード1	ミニグレネード1
ソード	ソード	ソード
ワイドソード	ワイドソード	ロングドード
ロングソード	リカバリー10	リカバリー10
リカバリー30	リカバリー30	バリア
バリア	インビジブル	マヒプラス
マヒプラス	アタック+10	アタック+10

フォルダを使い分けよう

本編を中盤まで進めると、編集可能なフォルダが2つに増える。1つを本編攻略用、1つを通信対戦用といったように、用途別でフォルダを組んでおくと便利だぞ。

◀第3話でミソラから新しいフォルダをゲットできるので、有効的に活用しよう

フェイバリットカードの指定について

フォルダ内のバトルカードは、フェイバリットカードとして4枚指定できる。指定したカードはホワイトカードとなり、ウェーブバトルのカスタム画面で自由に選択できる。お気に入りのものでもいいが、コンボや連続攻撃にからむものを指定しておくと有利に戦える。

フェイバリットのルール

- ●フェイバリットカードの指定は4枚まで
- ●メガ、ギガクラスは合わせて2枚まで

◀コンボや連続攻撃にからむバトルカードをフェイバリットに指定したい

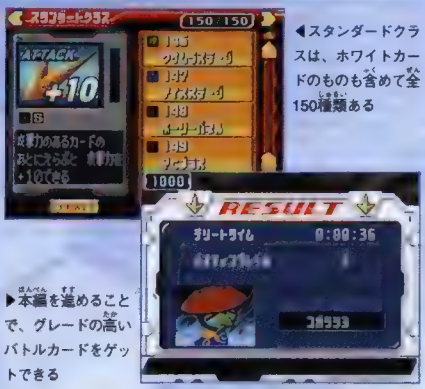
▶フェイバリットカードは、ブラザーカードのルーレットに反映される

スタンダードクラス

スタンダードは、ウェーブバトルで攻撃の基本となるバトルカードで、フォルダに30枚まで組み込むことができる。ほとんどのカードには1～3のグレードが設定されており、同名のバトルカードでもグレードによって攻撃力や攻撃範囲が異なる。基本的にグレードが高いほど、性能は優れている。

スタンダードクラスの特徴

- ●全部で150種類
- ●ほぼすべてに1～3のグレードがある
- ●フォルダに最大30枚組み込める



◀スタンダードクラスは、ホワイトカードのものも含めて全150種類ある

▶本編を進めることで、グレードの高いバトルカードをゲットできる

スタンダードクラスのグレードによる効果の変化

攻撃力、ヒット数が変わる

基本的にグレードが高いほど攻撃力があって、攻撃回数も増える。相手により多くのダメージを与えられるので、グレードの高いほうを使うようにしよう。

追加効果が変わる

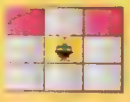
バトルカードで攻撃すると、相手にマヒや混乱、ブラインドといった追加効果を与えることがある。これらの効果時間は、カードの種類とグレードによって変化する。

攻撃範囲の変化

右の図は、グレードによって攻撃範囲が変化する一例で、黄色いパネルは着弾点、赤色のパネルは誘爆範囲を表す。グレードが上がるごとに誘爆範囲が広がり、使い勝手が増している。全体にグレードが上がると攻撃範囲は広がるのだ。

グレード1

グレード2



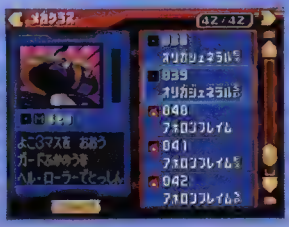
グレード3

メガクラス

メガクラスは、ボス戦で勝利すると入手できる。1枚の攻撃力が高いため、フォルダに組み込める枚数は5枚までと決まっている。また、メガクラスには、ノーマル、EX、SPと3種類にグレードが分かれており、SPクラスの攻撃力は、SPボスのデリートタイムに応じて変化していくのだ。

メガクラスの特徴

- ●全部で42種類
- ●すべてにノーマル、EX、SPのグレードがある
- ●フォルダに最大で5枚組み込める
- ●すべて暗転性能になっている
- ●SPの攻撃力はSPボスのデリートタイムで変化する



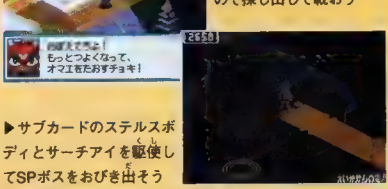
◀スタンダードクラスよりも高い攻撃力と追加効果があり、攻撃範囲も広い

メガクラスのグレードによる変化について

ボスのグレードによって入手カードが異なる

ゲットできるメガクラスの種類は、対戦したボスのグレードによって異なる。EXボスからは無印とEXグレードを、SPボスからは無印とEX、SPグレードをゲットできる。EXボスは、戦うチャンスが少ないうえ、バスティングレベルが低いとメガクラスをゲットできない。ゲットできなかった場合はSPボスに戦いを挑もう。SPボスは強敵だが、何度でも挑戦できるので、EXボスに比べてメガクラスをゲットしやすい。目当てのSPボス用にフォルダを組んで、ウェーブバトルを有利に進めよう。EXボスとSPボスの配置については、P121からのマップガイドで紹介しているので参照してほしい。

◀EX、SPクラスのボスは、決まったエリアに出没するので探し出して戦おう



▶サブカードのステルスボディとサーチアイを駆使してSPボスをおびき出そう

SPグレードの攻撃力の変化について

SPグレードの攻撃力は、SPボスのレコードタイムで決定する。デリートタイムが短いほど攻撃力がアップするので、早期デリートを目指そう。10秒以内のデリートに成功すると、SPグレードの攻撃力は最大になる。なお、通信機能でリアルブラザーとデータの更新をすると、SPボスのレコードタイムが更新されるので、お互いをフォローし合おう。

◆SPグレードの攻撃力とデリートタイムの関連表

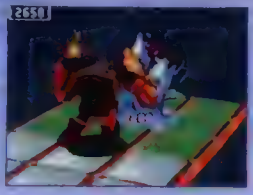
デリートタイム / カード名	0:28:01以上	0:26:01	0:24:01	0:22:01	0:20:01	0:18:01	0:16:01	0:14:01	0:12:01	0:10:01	0:10:00以下
	0:28:00	0:26:00	0:24:00	0:22:00	0:20:00	0:18:00	0:16:00	0:14:00	0:12:00		
ファントムブラックSP	200	210	220	230	240	250	260	270	280	290	300
イエティブリザードSP	180	180	185	185	190	190	195	195	200	200	205
ブライSP	60	65	70	70	75	75	80	80	85	85	90
ブラキオウェーブSP	210	220	230	240	250	260	270	280	290	300	310
コンドルジオグラフSP	60	60	65	65	70	70	75	75	80	80	85
エンプティーSP	170	180	190	200	210	220	230	240	250	260	270
オックスファイアSP	180	190	200	210	220	230	240	250	260	270	280
ハーブノートSP	30	30	35	35	40	40	45	45	50	50	55
オヒュカスクイーンSP	160	170	180	190	200	210	220	230	240	250	260
ジェミニスパークSP	90	90	95	100	105	110	120	130	140	150	160
キャンサーバブルSP	150	155	160	165	170	175	180	185	190	195	200
ゴートカンフーSP	35	35	40	40	45	45	50	50	55	55	60
オリガジェネラルSP	220	230	240	250	260	270	280	290	300	310	320
アポロンフレイムSP	250	260	270	280	290	300	310	320	330	340	350

ギガクラス

ギガクラスは、1枚で戦況を覆すだけの能力を秘めたバトルカードだ。ベルセルク、ダイナソー、シノビの各バージョンに、それぞれ5種類のカードが用意されている。本編でも1種類につき1枚しかゲットできないレアカードなのだ。バージョンごとにゲットできる種類は異なるが、本編での入手方法は同じである。以下に掲載した表を参考に、すべて回収しておこう。フォルダへの組み込みは、基本的に1枚だが、アビリティを装備することで増やすことができる。通信対戦でもギガクラスカードは使えるので、フォルダに1枚組み込んでフェイバリットカードに指定するといいだろう。

ギガクラスの特徴

- 全部で5種類
- バージョンによって入手できる種類が異なる
- フォルダには1枚しか組み込めない



◀当然ながらギガクラスにも2倍ダメージはある。積極的に狙っていこう

◆ギガクラスカードの入手方法

入手方法	ベルセルク Ver.	シノビ Ver.	ダイナソー Ver.
次元の狭間1のテンバ商人から購入	ジェミニサンダー	ゴルゴンアイ	オックスタックル
次元の狭間2のMWからゲット	ブライブレイク	ゲキリュウウェーブ	エンプティーマジック
アポロンフレイム撃破後にゲット	サウザンドキック	バスターマックス	ノーマル+60
BIGWAVEにて購入	ポイズンファラオ	ダークネスホール	ブレイクカウントボム
ストーリーの進行上でゲット	ナダレダイコ	フライングインパクト	ファントムスラッシュ

スターカード

バトルカードには、アタックスターと呼ばれる星が描かれたものがあり、フォルダに組み込むことで同名のバトルカードの攻撃力を上げることができる。なお、スターカードは、フォルダに3枚まで組み込むことができるぞ。アタックスターの数が多いほど攻撃力は上がり、本編ではアタックスター3までゲットできる。また、フォルダに組み込んだスターカードは、普通にバトルカードとしても使用できるので、フォルダには最大4枚のスタンダードクラスのバトルカードを組み込める。スターカードの主な入手経路は、Gウィルスとカードトレーダー、MW（金）となっている。

◀バトルカードのイラスト横に星が描かれているものがスターカードだ

スターカードの入手方法

- Gサイズのウィルスを倒す
- カードトレーダーでほかのカードと交換する
- 暗号メールをレジェンドマスター・シンに送る
- ミステリーウェーブ（MW）を調べる
- サブイベントをクリアする

スターカードの選別方

スタンダードカードの攻撃力を上げられるスターカードだが、アタックスターが3個ついたものはなかなかゲットできないので、フォルダに組み込んだ主力級バトルカードのゲットを目指したい。オススメのスターカードは、ズバリ多段攻撃するバトルカードだ。1発の攻撃力は低いが、トータルダメージは馬鹿にできない。マヒなどで相手の動きを止めてから、全弾命中を狙おう。

◀多段攻撃するバトルカードは、スターカードで攻撃力を上げて使おう

その他のカード

ここでは、特殊なバトルカードについて紹介する。ブラザーカードとレジェンドカードはウェーブバトルでも特別な存在なので、使い方をしっかり把握しておきたい。また、ブランクカードは、市販されている別売りのウェーブコマンドカードを購入すれば、使用できるようになるぞ。

ブラザーカード

ブラザーカードは、リアルブラザーかオートブラザーとブラザーバンドを結ぶことでゲットできる。トライブオン、ダブルトライブ、トリプルトライブには欠かせないカードで、ブラザー同様最大6枚までフォルダに組み込める。カスタム画面でブラザーカードを選択すると、トライブオンと「ルーレットにする」の2択を迫られる。「ルーレットにする」を選択すると、ブラザーが設定したフェイバリットカードをランダムで使用できる。なお、ブラザーのトライブがロックマンのトライブと同じだった場合は、自動的に「ルーレットにする」が選択される。

◀ブラザーバンドを結ぶと、ブラザーカードがフォルダに追加される

▶ウェーブバトルでブラザーカードを選択すると、トライブオンできる

レジェンドカード

レジェンドカードは、レジェンドマスター・シンに3000ゼニーを支払ってプレイヤーのベストコンボを変換してもらうか、リアルブラザーとブラザーバンドを結んだときに友情の証として1枚ゲットできる。カスタム画面で選択して使用すると、ベストコンボを発動して相手に大ダメージを与えられるぞ。なお、フォルダに組み込めるのは1枚だけで、使用するとなくなってしまう。

◆レジェンドカードの入手方法◆

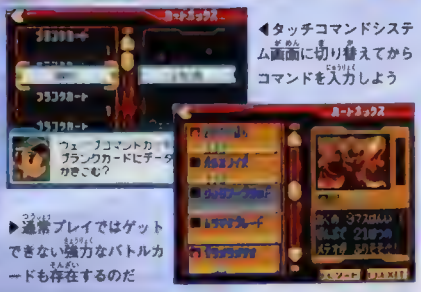
- ●レジェンドマスター・シンに3000ゼニー支払い、ベストコンボをレジェンドカードに変換する
- ●ブラザーからプレゼントしてもらう
- ●別売りのウェーブコマンドカードを購入して使用する

◀ベストコンボの内容次第では、ボスが相手でも1発でデリートできる

◀レジェンドカードは、7枚までしかストックできないので注意しよう

ブランクカード

現実世界や電波世界のMWなどからゲットできる特殊なカードで、市販されている別売りのウェーブコマンドカードと組み合わせて使用する。使い方は簡単で、ブランクカードを選択して、下画面をタッチコマンドシステム画面にする。この画面の上にウェーブコマンドカードを乗せて、カードの穴に振られている番号順にタッチペンで入力すればいい。コマンドの入力に成功するとブランクカードがバトルカードに書き換えられる。本編では手に入らない特殊なカードもあるので、ぜひ試してほしい。ウェーブバトルを有利に戦えることは間違いないぞ。



◀タッチコマンドシステム画面に切り替えてからコマンドを入力しよう

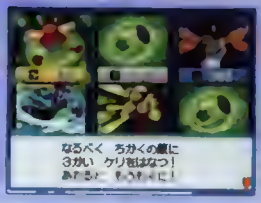
▶通常プレイではゲットできない強力なバトルカードも存在するのだ

バトルカードの全効果

バトルカードには、マヒ、混乱、HPバグなど、相手をステータス異常にする効果と、炎、木、電気、水などの属性効果と、暗転やのけぞり、ブレイクなどの性能効果がある。ウェーブバトルをより有利に進めるなら、バトルカードが相手にどのような効果を与えるのかをしっかり把握しておきたい。とくにライバル相手の通信対戦では、効果的にダメージを与える戦法が求められるぞ。

ステータス異常一覧

ステータス異常の種類は以下の6つで、大きく分けて2タイプに分類できる。1つは相手の動きを止めるマヒ、バブル、凍結で、もう1つは相手を状態異常にするブラインド、混乱、HPバグだ。とくに相手の動きを止めるステータス異常は、連続攻撃の始動状態になるので、どのバトルカードに備わっているか、P217の「カードの属性と性能表」でチェックしておくように。



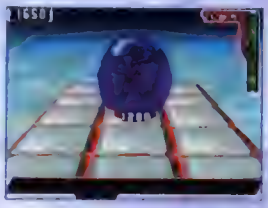
◀ステータス異常にできるバトルカードを把握して戦いを有利に進めよう

マヒ

相手を痺れさせて、最大25秒間行動できない状態にする。プラズマガンやエレキスラッシュ、マヒプラスなどが持つ追加効果で、連続攻撃の始動状態としては最適だ。通信対戦ではよく見かけるステータス異常と言える。

バブル

相手の全身を巨大な水泡で包み込んで最大2秒間身動きできないようにする。チェインバブルやキャンサーバブルが備える追加効果で、電気属性を備えたカードで追撃すると2倍のダメージを相手に与えることができる。



凍結

こおりパネルの上にいる相手に水属性のバトルカードで攻撃すると、凍結状態になる。氷漬けの相手は最大2秒間動けなくなるので、ブレイク性能を備えたバトルカードで追撃しよう。2倍のダメージを与えられる。

ブラインド（盲目）

ホタルゲリが持つ追加効果で、攻撃をくらった相手は最大3秒間のブラインド状態になる。この状態は、敵の姿が見えなくなり、攻撃し辛い状態になる。通信対戦用のフォルダに組み込んでおけば、有利に戦えるだろう。

混乱

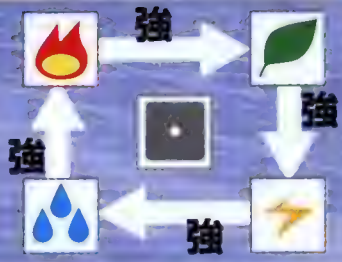
ハンマーウェポンやシンクロフックなどが持つステータス異常で、攻撃をくらった相手は最大3秒間の混乱状態になる。混乱状態の相手は移動の操作が左右逆になるため、通信対戦ではプレイヤーの操作ミスを誘発できる。

HPバグ

HPバグは、モジャランス3やドクリンゴなどが備えるステータス異常で、時間の経過とともにHPが徐々に減っていく。HPバグのステータス異常は回復する手段がなく、ウェーブバトルが終了するまでHPは減り続ける。

属性について

バトルカード、電波ウィルス、ボスなどは、いずれも特定の属性を備えている。種類は無属性、炎属性、水属性、木属性、電気属性の5つで、右の図のように無属性以外は、それぞれ弱点となる属性が存在する。弱点を突いて攻撃するとダメージが2倍になるので、バトル時には相手の属性を意識して戦いを進めていくといい。また、くさむらパネルの上では炎属性の攻撃力が2倍になるなど、パネルとバトルカードの属性の組み合わせも重要になるので意識しておきたい。



バトルカードの性能について

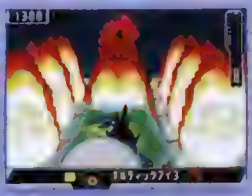
バトルカードには、相手の動きを止める「のけぞり」や、後方のマスに吹き飛ばす「吹っ飛び」など、さまざまな性能が備わっている。バトルカードの性能を活かせれば、ウェーブバトルを有利に戦うことができるぞ。もちろん、電波ウィルス戦だけでなく、通信対戦においても同じことがいえる。バトルカードの性能のなかでもとくに重要なのが対インビジブル性能だろう。無敵状態の敵に対して攻撃できるので、トドメの一撃としても有効だ。また、属性能のバトルカードもバリアはがしには欠かせないので重宝するぞ。

◀バトルカードの性能を活かせば、ノーダメージで戦うことも可能だ

▶ゲーム上では性能を確認できないので、本書でしっかり調べておきたい

暗転性能

背景が暗転して時間が止まった状態になるので、ほぼ確実にダメージを与えられる。通信対戦では、暗転カードを使われてすぐに暗転カードを使うと、割り込みして攻撃できる。



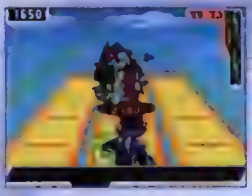
代表的なカード

- メガクラスカード
- インビジブル

◀暗転性能はカウンターが発生しない。怪しいと思ったらシールドで防御しよう

のけぞり性能

のけぞった状態になるので、少しだけ行動不能になる。行動不能の時間は僅かなので追撃するのは難しいが、回復や補助系のバトルカードを使用して、次に備えるといいだろう。



代表的なカード

- グランドウェーブ
- オロロンハット

◀相手の硬直時間は僅かだが、暗転性能のバトルカードなら簡単に追撃できる

吹っ飛び・吸い込み性能

強制的に相手を奥側に吹き飛ばしたり、手前側に引きずり込む性能。吹っ飛び性能は後方1マスに相手を追いやり、吸い込み性能はロックマンの目の前まで相手を呼び寄せる。

代表的なカード

- ヒートアッパー
- ホイッスル

◀ホイッスルで相手を引き寄せれば、ソード系でも確実に攻撃を当てられる

無敵性能

攻撃をくらった相手が半透明の状態になり、攻撃を受けつけなくなる状態をいう。この状態でダメージを与えられるバトルカードは、対インビジブルの性能を備えたものだけだ。

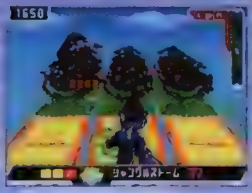
代表的なカード

- ワイドソード
- レーザーミサイル

◀点滅している相手にバトルカードを使っても無駄。おとなしく回復を待とう

パネル変化性能

バトルカードを使用して、ノーマルパネルを変化させる性能をいう。攻撃したと同時にパネルを変化させるものもあるぞ。変化したパネルは放っておかずに有効活用しよう。



代表的なカード
オヒュカスクイーン
グリーンカーペット

◀くさむらに変化したパネルをジャングルストームで吸い込み相手に攻撃！

ブレイク性能

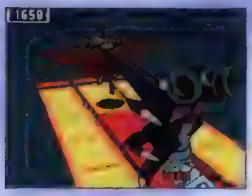
ブレイクは、ガード状態の電波ウィルスやシールドで防御している相手にダメージを与える性能だ。相手が凍結状態のときに攻撃すると、使用したカードの攻撃力は2倍になる。

代表的なカード
ジェットスキー
モアイフォール

◀ブレイク性能を備えた攻撃をしてきたら、シールドを使わずに迷わず回避する

対インビジブル性能

半透明になっている無敵状態の相手に対してダメージを与える性能をいう。とくに通信対戦で力を発揮し、インビジブルを使用されたときや、トドメを刺したいときに重宝する。

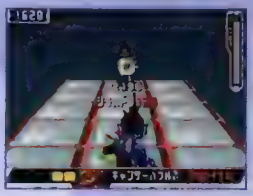


代表的なカード
ファントムブラック
ボルティックアイ

◀ファントムブラックは無敵状態の相手に攻撃を加え、さらに通常状態に戻す

ソード性能

鋭い刃物で攻撃することを指す。相手に接近して攻撃するものが多いなか、ヘンゲノジュツやシノビのチャージショットのシノビシュリケンは、遠距離攻撃が可能となっている。

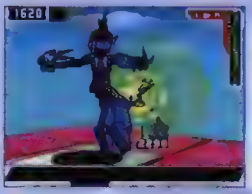


代表的なカード
ヘンゲノジュツ
ベルセルクソード

◀通信対戦では対ソード性能のワナカード・シラハドリがあるので注意しよう

風性能

相手のバリア、スーパーバリア、オーラを消し去る能力を備えている。電波ウィルス戦では恩恵を感じられないが、通信対戦では風性能のバトルカードは必須といえるだろう。

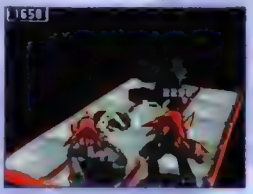


代表的なカード
コガラシ
ジャングルストーム

◀通信対戦ではオーラの使用率が高いので、風性能のバトルカードは必須だ

設置物性能

フィールド上に障害物や設置物を配置するバトルカードを指す。障害物と設置物は、相手の攻撃を防ぐこともできる。なお、設置物はフィールドに2個まで配置できる。



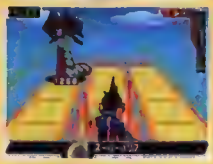
代表的なカード
ブレイクカウントボム
ダブルストーン

◀HP以上のダメージを与えるかブレイク性能のバトルカードで攻撃すると壊れる

補助カード

HPの回復、バリアの装備、攻撃力のアップなど、補助的な効果を持つカードも数多く存在する。これらのカードを積極的に使って戦えば、ウェーブバトルを有利に進められるぞ。

回復系

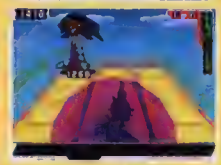


▲ウェーブバトル中にロックマンのHPを数値分だけ回復する

攻撃力付加系

▲直前に選択したバトルカードの攻撃力を上げることができる

バリア系



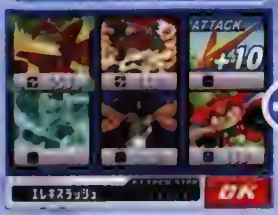
▲ロックマンの周囲にバリアを張って、相手の攻撃を防ぐ

連続カード攻撃

複数のバトルカードを組み合わせて相手に大ダメージを与える連続カード攻撃。どのようにカードを組めばいいのか、ここでは、基本的なポイントから解説していく。

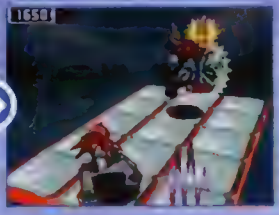
連続カード攻撃の概念とその方法

連続カード攻撃の基本は、始動となるカードで相手の動きを止め、強力なカードで追撃をかけることにある。相手の動きを止める必要があるので、以下に紹介している4タイプのバトルカードは、フォルダに組み込んでおきたい。追撃用のバトルカードは、「凍結＋ブレイク」や「バブル＋電気属性攻撃」など、ダメージが2倍になり、始動のカードとマッチしたものをチョイスしよう。



カスタム画面

始動状態



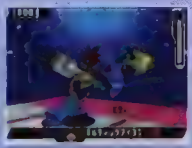
追撃

連続カード攻撃へつながるダメージ状態と追撃例

始動状態

のけぞり

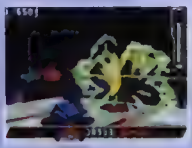
のけぞりは無敵性能を備えたものが多いので、対インビジブル性能のバトルカードで追撃だ。



・代表的なカード
グレートアックス

マヒ

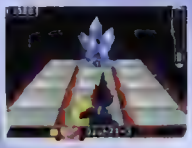
連続攻撃の始動状態としては万能のマヒ状態。どんなバトルカードでも追撃できるはずだ。



・代表的なカード
エレキスラッシュ

凍結

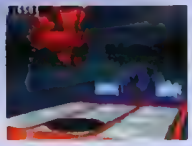
氷漬けの相手にはブレイク性能を備えたバトルカードで攻撃する。ダメージの倍増を狙おう。



・代表的なカード
ナダレダイコ

バブル

泡で閉じ込めた相手には電気属性のバトルカードが有効。通信対戦でもよく使う組み合わせだ。



・代表的なカード
キャンサーバブル

追撃

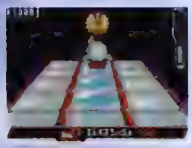
対インビジブル

・代表的なカード
ポルティックアイ

ウォーロックアタック

・代表的なカード
コガラシ

ブレイク



・代表的なカード
ジェットスキー

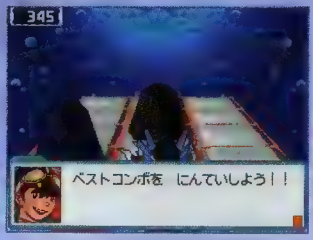
電気

・代表的なカード
ジェミニサンダー

ベストコンボの認定

ベストコンボは、第5話以降のEXクラス以上のボス戦で条件を満たせばレジェンドマスター・シンに認定される。その条件とは、ギガクラス以外のバトルカードを使い、敵を移動させずに3枚以上の攻撃を直撃させるというものだ。その他細かい条件は設定されているが、基本的にこの条件を満たしていればベストコンボに登録される。稀に例外として、敵に当たらなくても3枚以上バトルカードを使用すると認定されるときもある。ベストコンボに登録されたら、ショッピングプラザにいるレジェンドマスター・シンに3000ゼニーを支払ってレジェンドカードに変換してもらおう。

◀ベストコンボを狙う際は、ギガクラスをフォルダから出そう



◀ベストコンボが決まるとレジェンドマスター・シンが認定

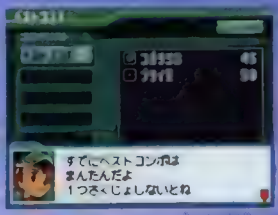
◆ベストコンボの条件と注意点

認定条件	第5話以降のEX以上のボスがベストコンボ認定の対象となる。
	ベストコンボと認定されるためには、1ターン以内にギガクラスをのぞく3枚以上のカードで敵を移動させずに攻撃を当てなければならない。敵が移動したらその時点で認定終了となる。なお、「アタック+10」等の付加カードも1枚として加算される。
	ギガクラスの「ノーマル+50」を使用した場合、付加したバトルカードもベストコンボの認定から外れる。
	ベストコンボとして認定されるカードは、6枚が上限。カウンター時のボーナスカードも認定の対象となる。
	バスター、チャージショット、ガード、カワリミ、KFBはベストコンボ認定の対象外。敵が移動しなければ、ガードしてもコンボは途切れない。
	攻撃力表示のあるカードで、使用してダメージを与えられなかったものは、ベストコンボとして認定されない。よって、ベストコンボ認定条件の「3枚以上」にも加算されない。※
	リカバリー、バリア等のカードもベストコンボ認定の対象となる。なお、ブラザーからプレゼントされたレジェンドカードを使用した場合、リカバリーなどのバトルカードは、ブラザーにではなくプレイヤーに作用する。
	ブラックホール、ダークネスホール、エリアイーター、ワナカード系はベストコンボに認定されない。左記以外の攻撃力表示がないバトルカードは、その効果があるなしを問わずに、ベストコンボとして認定される。なお、ムラマサブレードは使ったときの攻撃力でベストコンボに登録される。
	トータルダメージ0のベストコンボを1回の戦闘中に複数個作成した場合は、使用カード枚数が多いベストコンボを認定する。
注意点	どくぬま、HPバグによるダメージはトータルダメージに加算しない。
	グリーンカーペット等のカード使用時は、通常通りパネルが変化し、ダメージの倍化等も反映される。
	敵の弱点属性をついて攻撃した際のダメージアップ分は、トータルダメージに加算しない。
	アタックパネルの「攻撃力+10」と、フクヘイパネルによるフクヘイの攻撃は、トータルダメージに加算されない。
	トライブにおける「電気属性+20」等の攻撃力加算分はトータルダメージにカウントされない。同様に、ダイナソーのカードチャージによる攻撃力加算分も加算されない。
	ベストコンボで暗転カードを使用した場合は、ロックマンはレジェンドカードを使用した位置に戻って発動する。
	ロックオンできないバトルカードは、その場で使用される。例えばボボボンボムの場合、ソードを当てるためにウォーロックアタックで移動したその場で投げるため、バトルフィールド外に飛んでいくことがある。

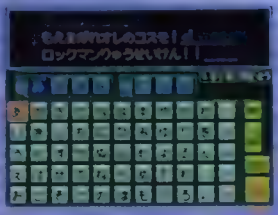
※ボボンボムのように攻撃力の表示はあるが、ダメージを与えられなくても認定される例外もある

ベストコンボの編集

ベストコンボの編集はスターキャリアーのマイページで行う。ベストコンボは、最大で7個まで登録でき、それぞれに名前をつけられる。登場コメントも設定できるが、全ベストコンボ共通となっている。設定した名前とコメントは、レジェンドカードに変換してウェーブバトルで使用すると表示されるぞ。新しいベストコンボを登録したいときは、いらなくなったものを削除しよう。装備しているベストコンボは、ブラザーバンドを結んだ相手にレジェンドカードとしてプレゼントできるので、強力なものを装備して友だちの力になってあげよう。



▲ベストコンボを7個登録した場合、新規登録にはどれかを削除するしかない

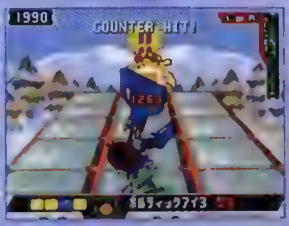


▲設定した登場コメントは、レジェンドカードを使用したときの決め台詞になる

▲装備中のベストコンボは、ブラザーバンドを結んだ相手に贈られるのだ

ベストコンボの認定はこのボスがオススメ

ベストコンボの作成に付き合ってもらうボスは、キャンサーバブルSPとブライSXがオススメだ。なかでもブライSXは、ブライナックル中には移動しないうえ、スーパーアーマーを装備しているので攻撃を中断することもない。このチャンスを活かしてこちらの連続攻撃をお見舞いしてやろう。HPがかなり高いので、相手を瞬殺するベストコンボを作るならもってこいの相手だ。また、両者は決まった場所にいるので、思いついたらいつでも試すことができる。さらに、フリーバトルなので、万が一やられてしまってもゲームオーバーにならないのも大きい。



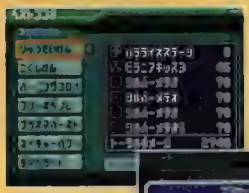
◀キャンサーバブルは攻撃時のモーションが大きいのでカウンターをとりやすい

◀ブライSXが真に移動してブライナックルを撃ってきたら連続攻撃のチャンス

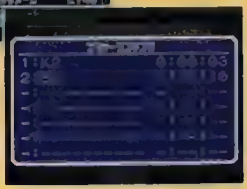
ベストコンボでSPを瞬殺

強力なベストコンボが完成したら、レジェンドカードに変換してSPボス戦のレコードタイムに挑戦しよう。運にも左右されるが、1ターン目でレジェンドカードが選択可能なら、10秒以内のデリートもたやすい。以下に紹介した瞬殺コンボは、ほとんどのSPボスをコンマ数秒でデリートできるはずだ。さらに創意工夫を重ねて最強コンボを目指せ！

・瞬殺コンボ例1	・瞬殺コンボ例2
グリーングレネード	バラライズステージ
オックスファイアSP	ピラニアキッス3
ファントムブラックSP	シルバーメテオ
ジェミニスパークSP	シルバーメテオ
グリーングレネード	シルバーメテオ
アポロンフレイムSP	シルバーメテオ



◀SPクラスの敵を瞬殺するには、少なくとも2000ダメージ必要だ



▶レコードタイムの最短時間はコンマ3秒だ。これ以上短縮はできない

ネットワーク

ブラザー登録や通信対戦など、ネットワークを通して楽しむ要素も本作の魅力だ。近くの友だちとのワイヤレス通信はもちろん、遠くの友だちともWi-Fi通信でつながれるぞ。

ワイヤレス通信とWi-Fi通信

本作はワイヤレス通信とWi-Fi通信の両方に対応している。ワイヤレス通信で遊ぶときは親機と子機に分かれる必要があるので、事前に誰が親機になるか決めておこう。また、Wi-Fi通信の場合は通信相手の指定に友だちコードが必要なので、相手のコードをあらかじめ聞いておくこと。

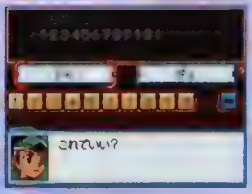
◀互いに入手していないカードを補い合えるので、より早くコンプリートできる

通信機能でできること

- ●通信対戦が可能になり、Wi-Fi通信対戦で勝利するとアタックスターをゲットできる
- ●ブラザーバンドを結ぶことができる
  - ・プロフィールとマイページを更新できる
  - ・キズナリョクを更新できる
  - ・ゲームの進み具合を報告できる
  - ・SPボス戦のレコードタイムを共有できる
  - ・ライブラリのデータを共有できる
  - ・ブラザーとメールのやり取りができる
  - ・ベストコンボをレジェンドカードに変換してブラザーにプレゼントできる
- ●バトルカードをトレードできる

ブラザー登録を申請してみよう

「ブラザーしんせい」を選ぶと、通信相手とブラザーバンドを結べる。ワイヤレス通信の場合は登録前に対戦しなければならないが、カードを賭ける本番ではないので親善試合といった雰囲気だ。対戦が終了すると登録の手続きとなり、登録完了時には相手のベストコンボを記録したレジェンドカードをもらえるぞ。



◀Wi-Fi通信の場合は相手の友だちコードを入力するだけで登録完了

通信対戦について

通信対戦は、互いにロックマンを操作して1対1で戦うモードだ。1本勝負か3本勝負のどちらかを選択可能で、さらにレジェンドカードの使用の有無も自由に設定できるぞ。1回の勝負は、どちらかのHPが0になるか、15ターンが経過した時点で終了。時間切れとなった場合は、相手に与えたダメージ量が多かったほうの勝利となる。また、ワイヤレス通信では勝者が敗者からバトルカードをもらえ、勝敗の結果が記録される「ほんばん」と、ただバトルだけを楽しむ「れんしゅう」の2つのモードを選択可能だ。Wi-Fi通信の場合はモード選択がなく、勝敗の結果が絶対に記録される。なおカードのやり取りはないが、勝利数に応じてアタックスターを入手することができるぞ。

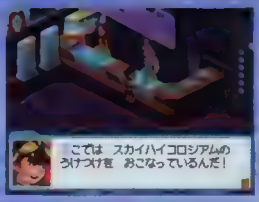
Wi-Fi通信対戦のルール

- ●HPがゼロになるか、15ターン経過で終了する
- ●15ターン経過で終了した場合、与えた総ダメージ数が多いほうが勝ちとなる

◀Wi-Fi通信では見知らぬ強敵との真剣勝負を楽しむこともできる

スカイハイコロシアム

ワイヤレス通信専用で、最大7人まで参加できる多人数同時対戦だ。全員の最大HPが同じになり、フォルダや装備も対戦中にゲットしていくので、本編の進行度合に関わらず全員が平等な条件でプレイできる。勝利条件は、フィールドに何度か出現するスターを最も多く集めること。なお、ほかのプレイヤーとぶつかるとバトルになり、勝つと相手のスターを半分奪えるぞ。



◀ショッピングプラザの3階にいる レジェンドマスター・シンに話しかけることで参加できる

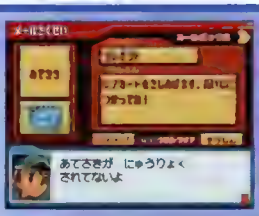
アタックスターについて

Wi-Fi通信での対戦やスカイハイコロシアムを終了したあとは、1勝につき1個、最大6個のアタックスターをもらえる。アタックスターにはスタンダードクラスのカードの攻撃力を上げる効果があり、個数が多いほどその効果も大きくなっていくぞ。ただし、リセットしてタイトル画面に戻ったり、通信を始めようとすると、アタックスターはなくなってしまう。

◀アタックスターを入手した状態では、カードに入手した個数分のマークが表示されるぞ

メールのやり取り

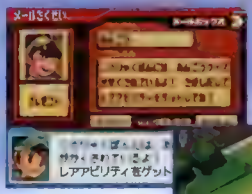
ブラザー登録すると、相手とメールのやり取りができるようになる。メールにはバトルカードを添付することが可能で、Wi-Fi通信を利用すれば遠くの友だちともメールを通じてカード交換ができるぞ。なお、メールの送受信はデータ更新時に行われるので、定期的に実行しておこう。



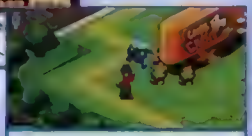
◀「けんめい」や「ほんぶん」をちゃんと入力しておかないと、メールは送信できないぞ

暗号メールについて

本編では、そのままでは意味不明な暗号が発見されることがある。暗号はレジェンドマスター・シンに送るものなので、メールのあて先にレジェンドマスター・シンを選択して「ほんぶん」に暗号を正しく入力して送信しよう。送信した暗号が正しければシンから返事が届き、アビリティやバトルカードをもらえるぞ。



◀ブラザーへのメール送信のように、データ更新を実行する必要はない



▶強力なアイテムをもらえることもあるので、暗号を見つけたらすぐ確認

◆暗号メールでゲットできるアイテムリスト

アイテム名	ゲットできるタイミング
キャノン★1	取り扱い説明書
サーチアイ	第2話以降。ゲレンデ1のリフトを調べる
プラズマガン2	第3話以降。美術館の案内板を調べる
ホワイトメテオ	第4話以降。ドッシーの入り江の電波のデンパ君と話す
オープンロック	第6話以降。コダマタウンのスカイウェーブのスカイデンパ君と話す
リカバリー200	第6話。ナンスカ村の電波の頭脳デンパ君と話す
HP＋50LV4	たいさんぼふた。おんりょうじ カイキ（P090）
ファイアサーチ	ショートケーキ。うちやり どす子（P088）
HP＋100LV2	ゲームソフト。トジマリ ミハル（P089）
リカバリー150	ふわふわマフラー。おりはた タクミ（P090）
リカバリー50	第3話以降。ヘルハラさんのスターキャリアを読む
プラズマガン2★1	クイズのほん。モンディ・ナゾーヌ（P091）
シンクロフック2★1	ふるいストラップ。まじうげ ぎゃるみ（P092）
レーダーミサイル3	イエデのこころえ。ナンスカ・ソト・ドウスカ（P093）
メガクラス＋1	てづくりクッキー。日金ルナ（P093）
シルバーメテオ	Pレポート。おうぞら トビヒコ（P090）
ミラージュアイ	しぶいサングラス。くろふく くろみ（P089）
ブラキオウェーブSP	スパルとウォーロックは↵めいコンビ！？
コンドルグオグラブSP	L・O・V・E↵アイラブ・ミソラ！！

※↵は改行の入力を表す

シナリオ攻略
フローチャート式で本編を徹底攻略！
SCENARIO GUIDE
2

登場人物紹介

ここでは本編の登場人物を紹介する。前作から2ヵ月経った世界をチェックしよう。さらに、設定画の一部も公開するよ！

絆の力で多くの危機を乗り越えた青きヒーロー！

星河スバル

AM星人・ウォーロック

FM星から地球を救った少年と戦士

スバルは、機械いじりが得意な小学生。FM星からやってきたウォーロックと出会い、2ヵ月前の大事変から地球を守った。以来、生活を共にする。

スターキャリアー

冒険をサポートするガジェット

携帯電波端末機・スターキャリアーと、父親の大吾が愛用していた電波可視眼鏡・ビジライザーを駆使して、スバルは新たな危機に立ち向かう！

絆の力

ビジライザー

スバルとウォーロックが電波変換！

ロックマン

現実世界と電波世界を繋ぐ渦・ウェーブホールでスバルがウォーロックと融合し、電波変換した姿。地球に侵略してきたFM星人たちと人知れず戦った。

古の超文明・ムー大陸の血を継ぐ存在

絆の存在を否定する少年 ソロ

生まれながらにして、裸眼で電波世界を見る力を持つ。世間から疎まれ、独りで生きてきたソロにとって、絆の否定は自身の存在証明である。

孤高の戦士 ブライ

ソロは、一族に伝わる特殊なスターキャリアーを使うことで、電波体なしにブライへと電波変換する。徒手空拳だけでなく、剣の扱いにも長ける。

VS孤高の力

歌を愛する少女とFM星人
ミソラとFM星人のハーブは、2ヵ月前に出会って以来生活を共にしている。スバルとウォーロックと同様、2人はハーブ・ノートに電波変換する
響ミソラ
ハーブ・ノート
FM星人・ハーブ
スバルと絆で結ばれた仲間たち
委員長 白金ルナ
最小院キザマロ
牛島ゴン太
コダマ小学校に通うスバルの友だち
2ヵ月前、父親の事故で意気消沈のスバルを立ち直らせたのは、委員長とゴン太、キザマロの力が大きい。彼女たちの友情がなければ今のスバルはなかったと言っても過言ではない。スバルにとってかけがえのない存在なのだ。

スバルを影ながら支える人たち

スバルを見守る温かい眼差し

戦う力を持っているとはいえ、スバルはまだまだ小学生。母親のあかねと天地さんは、精神的に未成熟な彼にそっと手を差し伸べる。そして大吾は、スバルがこうなりたいと尊敬する父親で、絆の大切さをスバルに教えたのも彼だった。

ヤエバリゾートの名物親子

ヤエバリゾートホテルを経営する滑田イサムには、一人娘がいる。世界スキー選手権の出場を目指す天才少女・アイちゃんがその人なのだ。

オリヒメに忠誠を誓う妖の紳士
ハイド
オリヒメから力を授かり、彼女の手足となって働く男。胸に一物を抱えている者に近づき、古代のスターキャリアーを手渡してその背中を押す。
電波人間
ファントム・ブラック
電波体
ファントム
オリヒメ一派と
古代のスターキャリアー
電波体イエティ
電波人間
イエティ・ブリザード
モンジーカンパニー代表取締役社長
五里門次郎
ヤエバリゾートの買収を企む男。黒服の女性をいつも複数人従えている。ヤエバリゾートの評判を落とそうと電波体イエティと電波変換する

電波体コンドル
村の行く末を案じる長
ナンスカ・オサ・アガメ
旧態依然とした村の変革を企てる男。記憶喪失者を村の旗印にと画策するが失敗し、自ら大役を務めようと電波体コンドルと電波変換する
電波人間
コンドル・ジオダラフ
四使い手たち
電波人間
ブラキオ・ウェーブ
電波体
ブラキオ
視聴率こそがすべて
キュー・出間崎
テレビ番組の視聴率を上げたい男。そのためならばヤラセも厭わない。電波体ブラキオは、そんな出間崎の野望を満たすのに充分な存在だった。

オリヒメが全幅の信頼を寄せる男
エンプティー

オリヒメの側近で、彼女と唯一ブラザーバンドを結ぶ男。会話は必要最小限で感情の起伏も見せないが、忠誠心だけは狂信的なものがある。

世界の再構築を目指す天才科学者
ドクター・オリヒメ

マテリアルウェーブの基礎技術を確立した科学者。世界を支配しようとする狂気の背景には、彼女の過去に深く刻み込まれた1つの悲劇にあった。

ロックマンに戦いを挑むライバルたち

メー拳法の若き継承者
八木ケン太

弟子を求めて宇宙を転々としていたヤギ座のFM星人、ゴートは、地球のシーサーランドでケン太と出会う。強くなりたいと日々鍛練するケン太は、ゴートを師匠と慕った。

電波人間
ゴート・カンフー

スバルをライバル視する少年
挟見千代吉

カニ座のFM星人・キャンサーと電波変換してロックマンに挑む少年。本作で釣りの腕前が名人級だと明らかになった。

電波人間キャンサー・バブル

電波人間ジェミニ・スパーク

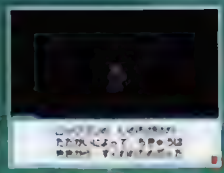
もう1人の自分と残留電波に苦悩する少年
双葉ツカサ&ヒカル

2ヵ月前にFM王の手先として働いたツカサは、悪の人格のヒカルを封印しようと、ナンスカの地で療養していた。

第1話 ロックマン再び

新たなる恐怖のはじまり

FM星人による地球侵略事変から2ヵ月後。地球は、星河スバルとAM星人・ウォーロックの活躍により、平和な時間が流れていた。トランサーの後継機であるスターキャリアーを手に入れたスバルは、公園でウォーロックとその機能を確認していた。エアーディスプレイなどの最新技術にスバルは驚くばかりだった。

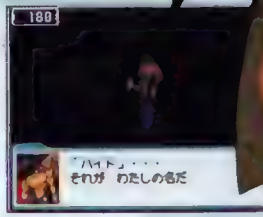


翌日、スバルたちは、ロッポンドーヒルズのショッピングフロアにある映画館でホラー映画を鑑賞していた。すると突然、謎の電波人間・ファントム・ブラックが現れ、幽霊の電波ウィルスを使って人々を襲いはじめる。そしてさらに、委員長までもさらっていってしまった。スバルは、彼女を救うために1人TKタワーへと向かう。

映画宣伝用のコマーシャルシップが公園に墜落し、その事故を解決したスバルは、映画プロデューサーからチケットをもらう。一部始終を見ていた委員長は、映画を観に4人でロッポンドーヒルズへ行こうと提案する。そして、誰の反対もなくその提案は可決されたのであった……。

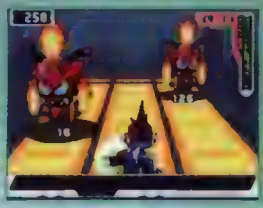
◆ 古の電波変換！ ファントム・ブラック登場！

勇は、委員長を追ってやってきたロックマンにハイドと名乗った。そして、ロックマンに見せつけるように古代のスターキャリアーをかかげ、電波体を呼び出す。驚くロックマンを尻目に、「電波変換！」と叫んだハイドは、ファントム・ブラックへと姿を変えた。



◆ 第1話のポイント ◆ ウェーブバトルに慣れよう

スタート直後のイベントでウォーロックからウェーブバトルのチュートリアルを受けられるので、基本をしっかり学ぼう。序盤なので初期フォルダでもとくに問題はないが、攻撃力があって貫通性能のあるモエリング1があると楽に進める。



◀ヒルズ前通りの電波のモエローダーGからスターカードを入手し、攻撃力を上げておこう

ゲットアイテムチェック

◆HPメモリ10

スバルの部屋の電波のMW(P124)／ショッピングプラザの電波のMW(P136)／TKタワー1の電波のMW(P138)／赤ポストの電波のMW（P128）

◆HPメモリ20

ショッピングプラザの電波のデンパ商人（P136）

◆ウォーロックの装備

--

オススメカード

◆モエリング1（P236）

◆シンクロフック1（P230）

◆ フローチャート ◆

001 コダマタウン

- プロローグ
- 2ヵ月後……
- 名前入力
- スターキャリアー

ボクが いぜんつかっていた 電波たんまつ「トランサー」を より しんかさせたモノなんだ

- あいざわ らぶえと話す
- 木崎通？

コイツがキッカケで おもしろい さわぎでも おきるかもしれねぇ

- 野次馬3人と話し、コマーシャルシップを調べる
- メットリオだ！

002 コダマタウン郊外

- WH近くのデンパ君と話す
- 墜落現場へ移動

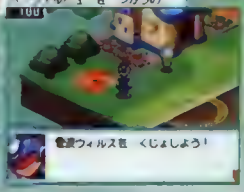
イベントバトル
- ●メットリオ×2
- ●メットリオ×2
- ●メットリオ×3

001-002 スターキャリアー

関連MAP ▶▶▶ コダマタウン　P123

スターキャリアーにハンドルネームを入力したら、そばにいるあいざわ らぶえと話そう。しばらくすると、空に浮かぶコマーシャルシップが火花を散らして墜落する。墜落したコマーシャルシップにとりつくウィルスをウォーロックが発見するので、スバルの家のそばにあるWHへ移動してウェーブインしよう。墜落現場に戻ったら、久々のウィルスバスティングだ。

◀BIGWAVE前に立つあいざわ らぶえと話そう



電波ウィルスを くじょしよう！

▶WHで電波変換し、ウィルス退治に向かおう

002 基本を学ぼう

関連MAP ▶▶▶ コダマタウン郊外　P124

ウォーロックの助言通りに戦ってウェーブバトルの基本を学ぼう。バトルカードの選択方法やアクションの操作方法を丁寧に教えてくれる。とくにカウンタータイミングは、矢印で攻撃のタイミングを教えてくれるので、コツをつかんでおきたい。なお、前作を遊んでいて基本を覚えているならば、大幅な変更はないのでチュートリアルをとばして進めても問題ない。

◀ウォーロックの説明を聞かなくても進められる

▶カウンタータイミングのチャンスもわかる

現実世界　電波世界　イベント名　ウェーブバトル　プレイヤーの行動

フローチャート

- 003 コダマタウン
  - 学園へ移動
  - お馴染みの3人組
  - ひよう げんさくと話す
  - 委員長の家へ移動
  - 屋根の上のプロペラ
- 004 コダマタウンの郊外
  - プロペラをゲット
- 005 コダマタウン
  - ひよう げんさくと話す
  - 映画の前売り券
- 006 スバルのリビング
  - 母さんと話す
  - テレビの調子が悪い
- 007 スバルのリビングの様子
  - テレビを調べる
- 008 テレビの電波
  - テレビの電波
  - デンパ君と話す
- 009 スバルのリビング
  - 母さんと話す
  - 3年前の事故
- 010 スバルの部屋
  - ベッドを調べる
  - 必殺
- 011 コダマタウン
  - バス停を調べる
  - ブラザーバンド
  - キズナリョク
- 012 ヒルズ前通り
  - 到着！
- 013 ロッポンドーヒルズ
  - ロッポンドーヒルズへ
  - イケツラ モテツグと話す
  - マテリアルウェーブの所
  - 街の人全員と話す
  - 次はTKタワーを見に行こう
- 014 TKタワー1
  - 謎の紳士
  - TKタワー入口を調べる

003-005 映画のチケット

映画MAP▶▶▶コダマタウンの郊外 P124

コマーシャルシップのウィルスを退治して公園に戻ると、委員長、ゴン太、キザマロの3人組が現れる。委員長たちとの話の最中に、映画プロデューサーが騒ぎ出すので話しかけよう。堕落したコマーシャルシップのプロペラを探してほしいと頼まれたら、委員長の家の屋上にあるプロペラをウェーブインして取ってあげよう。お礼として映画のチケットがもらえる。

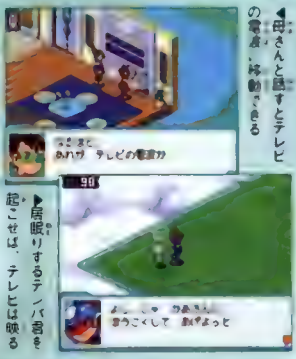
◀ひよう げんさくに話してプロペラの話をきく

▶電波変換して委員長の家の屋上に向かおう

006-010 電波の世界

映画MAP▶▶▶テレビの電波 P128

委員長の命令的提案で映画を観に行くことになったら、スバルのリビングに移動しよう。母さんがテレビの前で困っているので話しかけると、テレビの調子が悪いと教えられる。テレビを調べて電波世界とつながったら、ウェーブインしてテレビの電波へと向かおう。電波世界のデンパ君に話しかけると、テレビの調子が戻るので、ウェーブアウトして母さんに報告だ。



◀母さんと話すとテレビの電波へ移動できる

▶居眠りするデンパ君を起こせば、テレビは映る

011-014 ロッポンドーヒルズ

映画MAP▶▶▶ロッポンドーヒルズ P130

家を出てバス停を調べると、ヒルズ前通りに移動できる。ロッポンドーヒルズに移動し、街の人全員と話せば、委員長がTKタワーを見に行こうと提案してくる。TKタワーでは、スバルたちの会話に不審な男が加わってくるので、彼が立ち去ったらTKタワーの入口を調べよう。入場規制のアナウンスが流れたら、映画館があるショッピングプラザへ向かおう。

◀街の人たちと話をして情報を集める

▶入口を調べてショッピングプラザに行こう

フローチャート

015 ロッポンドーヒルズ
- ショッピングプラザへ移動
- チケットを落としちゃった
- ピカヤマ パブロウと話す
- チケットが！
- イケツラ モテツグと話す
- おりはた タクミと話す

016 ロッポンドーヒルズの屋上
- おりはた タクミを調べる

017 ロッポンドーヒルズ
- イケツラ モテツグと話す
- マテリアルウェーブ
- スカイボードをマテリアライズ
- スカイボードのマテリアライズ
- ゴン太と話す

018 ショッピングプラザ
- 映画館へ移動
- 最新の映画館へようこそ

019 映画館
- 映画前編

- 映画館を出る

020 ショッピングプラザ
- 映画館売店の店員と話す
- 休憩時間
- 映画後編。そして……

021 映画館
- 映画館を出る
- くらがり コドクと話す

022 ショッピングプラザの電源
- 1階カウンターを調べる

023 ショッピングプラザ
- 1階入口へ移動
- 外に出られない!?
- 映画館売店の店員と話す
- 1階入口でそうじきをマテリアライズ
- オバケを吸い込んじゃえ！

024 ロッポンドーヒルズ
- ヒルズもオバケでいっぱい！

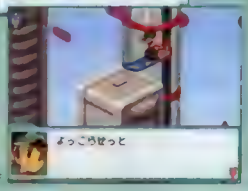
025 TKタワー1
- 外もオバケでいっぱい！

015-017 チケットの紛失

映画MAP▶▶▶ロッポンドーヒルズの電波 P135

映画館のあるショッピングプラザに移動すると、ゴン太がチケットをなくしたと言い出す。みんなで探すことになったら、ピカヤマ パブロウに話しかけよう。スパルが隣のビルの屋上に落ちているチケットを発見するが、取れない。チケットを取るには、イケツラ モテツグのお願いを聞いてスカイボードをマテリアライズしよう。回収に成功したらゴン太に報告だ。

◀ピカヤマ パブロウに話すとチケットが見つかる

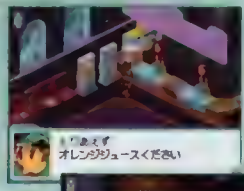


▶スカイボードでゴン太のチケットを拾おう

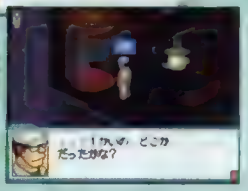
018-021 捕らわれの委員長

映画MAP▶▶▶ショッピングプラザ P131

ショッピングプラザ3階の映画館に移動すると、スパルたちは立体ホラー映画を観賞する。映画の前編が終わり、休憩時間になったら、一度映画館を出て売店の女性に話しかけよう。映画の後編がはじまったらファントム・ブラックが委員長をさらって消え去る。映画館を出て、くらがり コドクと話せば、停電の復旧方法がわかる。ウェーブインして1階に移動だ。



◀休憩時間は、売店の女性と話すと終了する



▶復旧方法を聞きだしてから1階に移動しよう

022-025 TKタワーに急げ！

映画MAP▶▶▶ショッピングプラザの電源 P136

ショッピングプラザ1階の受付を調べ、予備電源でエレベータを復旧させたら、ウェーブアウトして1階出口に向かおう。1階は、オバケが通せんぼして通れない。3階の売店の女性と話せば、そうじきのマテリアルウェーブをゲットできるので、通せんぼしているオバケの前でマテリアライズして退治しよう。出入口が通れるようになったらTKタワーへ移動だ。

◀エレベーターの予備電源は1階受付にある

▶そうじきでオバケを吸い込んで先に進もう！

フローチャート

MAP攻略 P138

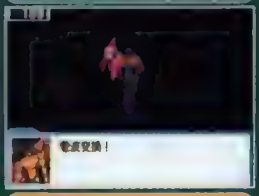
026 TKタワー1の[illegible]

- 行き止まりのウェーブロードへ移動
- ビル清掃員の所へ移動
- イベントバトル
  - ●オロロン
  - ●オロロンG×2
- 繋がったウェーブロードを渡る
- TKタワー2の電波へ移動

MAP攻略 P139

027 TKタワー2の[illegible]

- 女の子近くのオバケに近づく
- イベントバトル
  - ●オロロン
  - ●オロロンG×2
- おじいさん近くのオバケに近づく
- イベントバトル
  - ●オロロン
  - ●オロロンG
- ボスエリアへ移動
- ファントム・ブラックと[illegible]のスターキャリアー



ボス攻略 P318

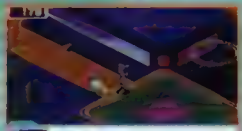
- ボスバトル
  - ●ファントム・ブラック
- また、会おう

- ヒーロー[illegible]！
- やばっ
- お、お礼は言っておくわ

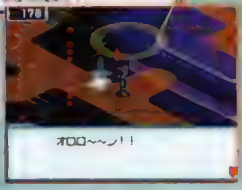
026-027 浮遊するオバケ

移動MAP▶▶▶TKタワー1、[illegible] P138、P139

TKタワーの電波では、ウェーブロードにオバケが浮遊しており、接触するとオロロンとのウェーブバトルになる。先を急ぐ身としては、無駄な戦いを避けて先に進みたいところだ。オバケが近づいてきたら、ウェーブロードにあるでっぱりに移動してやり過ごそう。オバケの軌道に関しては、マップガイドにすべて掲載しているので、それを参照してほしい。



◀テンパ君の話を聞いたらミニゲームが始まる

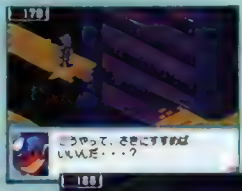


▶オバケと接触すると、ウェーブバトルになる

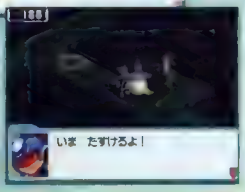
026-027 古代のスターキャリアー

移動MAP▶▶▶TKタワー1、2の電波 P138、P139

TKタワーの電波を進むと、ビルを清掃する人たちがオバケに襲われているので助けてあげよう。すると、途切れていたウェーブロードが通れるようになる。さらに先に進むと、少女と老人がオバケに襲われているので、これも救出しよう。TKタワーの屋上には、街で見かけた不審な男・ハイドが待ち受けており、ファントム・ブラックに電波変換して襲いかかってくる。



◀途切れた道を調べると、清掃員が助けを呼ぶ



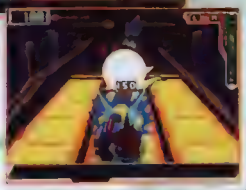
▶道々で困っている人たちを助けながら進もう

026-027 オバケ退治

防衛MAP▶▶▶TKタワー1、[illegible] P138、P139

TKタワーのイベントバトルはオロロンとオロロンGの組み合わせだ。2体とも移動時に姿を消すので、落ち着いてチャンスを待とう。オロロンとオロロンGのオロロンハットは、ロックマン目がけて直線に飛んでくるだけなので、簡単に避けられる。むしろ投げる直前を狙ってモエリングなどでカウンターをとっていきたい。姿を現した個体から順に攻撃していこう。

◀オロロンハットは落ち着いて左右にかわそう

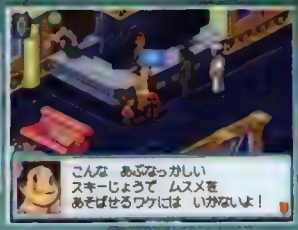


▶姿を見せたらしばらく動きを止めるので攻撃だ

第2話 胎動

謎の少年と不穏な影

夏休みに入ったスバルは、委員長の提案でヤエバリゾートにやってきた。スバルがチェックインしようとホテルのフロントに足を運ぶと、やいのやいのと騒ぐお客さんたちがカウンターをふさいでいる。いったいなにが起こったのか？



ヤエバリゾート内を見学していたスバルのもとに不審な電話がかかってくる。電話の主が指示した場所に向かったスバルは、落雪事故に巻き込まれた。落雪事故は、電波ウィルスの仕業だったのだ。これを解決したスバルは、ホテルのロビーで不思議な少年から脅迫を受ける。「今すぐここから立ち去れ」と。裸眼でウォーロックを見ることができるこの少年は、一体何者だろう。

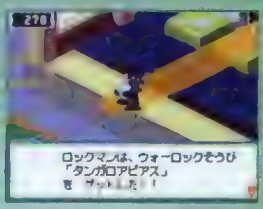
落雪事故で出会った滑田アイが、吹雪の雪山に閉じ込められてしまう。アイはホテルの支配人・滑田イサムの娘だった。彼女に一目惚れしたゴン太が救出に向かうが、吹雪が強くなって戻れないとSOSをよこす。果たしてスバルは、遭難の危機にある2人を救出できるのか？

◆ 落雪事故で暗躍した電波人間！　イエティ・ブリザード登場！

男は、ゴン太とアイに近づこうとするロックマン目がけて飛び降り、イエティ・ブリザードと名乗った。男の波長に気づいたウォーロックは、その正体を五里門次郎であると指摘する。チェックインの際に出会った男・ゴリが、ヤエバリゾート事件の黒幕だったのだ。

◆第2話のポイント◆ 水属性のウィルス対策を

主戦場がスキー場だけあってスノーゴロンとのエンカウントが目立つ。対策として、プラズマガン1かボルティックアイ1をフォルダに組み込もう。また、サブイベントスタートとウォーロックの装備ゲットは第2話からなので、忘れずに回収したい。



◀第2話からは、ウェーブバトルを有利に進められるウォーロックの装備をゲットできる

ゲットアイテムチェック

◆HPメモリ10
うっかりシゲノウ（P087）／モントウといい（P087）／リゾートホテルのスキー板（P143）／スウィートルームの2人ベッド（P143）／ショッピングプラザの案内人（P131）

◆HPメモリ20
グルメタウンの電波のMW（P148）／ゲレンテ2の電波のMW（P149）／忘れ去られた氷の像の電波のMW（P150）

◆ウォーロックの装備
タンガロアビアス：スウィートルームの電波のMW（P147）／コブラノキバ：ユキダルマの電波のデンパ君（P150）

オススメカード

◆ボルティックアイ1（P241）
◆プラズマガン（P228）

◆フローチャート◆

028 スバルの部屋
- 旅行にいこう！

029 ショッピングプラザ
- 天地さんと話す

030 委員長の部屋
- 委員長の所へ移動
- 行き先はヤエバリゾート！

031 スバルのリビング
- 母さんと話す

032 スバルの部屋
- パソコンを調べる
- パソコンの電波がトラブル？
- 再びパソコンを調べる

033 スバルの部屋の電波
- パソコンを調べる

034 パソコンの電波
- 電波ウィルスの所へ移動
- イベントバトル
  - ●メットリオG
  - ●バルカナG×2
- これで宿題ができる！

035 スバルの部屋
- ベッドを調べる

028-034 夏休みの計画

関連MAP▶▶▶パソコンの電波 P128

委員長から旅行のお誘いを受けたら、ショッピングプラザの天地さんと話してスターキャリアーのバージョンをアップしよう。その後、委員長の部屋に行くと旅行先はヤエバリゾートに決まる。母さんと話をして宿題のことを言われたら、スバルの部屋のパソコンを調べよう。不調の原因は電波世界にあるとウォーロックが言うので、電波変換して移動だ。

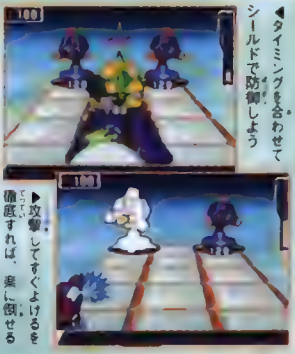
◀バージョンアップは天地さんにお願いしよう

▶宿題がダウンロードできない原因は電波世界にあるとウォーロックが言う

034 宿題をダウンロードしよう

関連MAP▶▶▶パソコンの電波 P128

相手はメットリオGとバルカナGの組み合わせ。バルカナGは移動しないので、同列に移動しない限り攻撃してこない。メットリオGは、ロックマンと同列になろうと移動するので、真ん中の列に腰をすえてメットリオGからデリートしよう。メットリオGが攻撃してきたら、左右によけずにシールドで防御すること。そうすることでバルカナGの攻撃を受けずに済む。



◀タイミングを合わせてシールドで防御しよう

▶攻撃してすぐよけるを徹底すれば、楽に倒せる

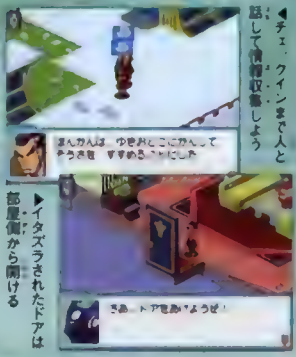
フローチャート

- 035 スバルの部屋
  - 朝
- 036 コダマタウン
  - バス停を調べる
  - ヤエバへ出発！
- 037 ヤエバリゾート
  - ヤエバに到着！
- 038 リゾートホテル
  - フロントと話す
- 039 ヤエバリゾート
  - 五陽田ヘイジと話す
- 040 グルメタウン
  - リフト前の担当者と話す
  - フロントからメール着信
- 041 リゾートホテル
  - フロントへ移動
  - ゴリ登場！
  - スウィートルームへ移動
  - スウィートルームに入れない
- 042 リゾートホテルの電話
  - スウィートルームの電話へ移動
- 043 スウィートルームの電話
  - スウィートルームに入れた
- 044 スウィートルーム
  - 出入口へ移動
  - スウィートルームで作戦会議
- 045 グルメタウン
  - スロープへ移動
  - 謎の電話
- 046 ヤエバリゾート
  - 噴水前へ移動
  - スバルに着信！
- 047 ヤエバリゾートの電話 P146
  - 雪球を調べる
  - イベントバトル
    - ●スノーゴロン×2
- 048 グルメタウンの電話 P146
  - 雪球を調べる
  - イベントバトル
    - ●スノーゴロン×2
  - 雪球を調べる
  - イベントバトル
    - ●スノーゴロン×2
- 049 リゾートホテル
  - ホテルのロビーへ移動
  - 謎の少年……ソロ登場
- 050 スウィートルーム
  - 委員長の所へ移動
- 051 リゾートホテル
  - 大食いマシーンを探せ！

035-044 ヤエバリゾート

関連MAP▶▶▶リゾートホテル P143

集合場所のバス停を調べてヤエバリゾートに到着したら、リゾートホテルのフロントと話す。そのあとヤエバリゾートの五陽田さんとグルメタウンのリフト担当者と話せば、フロントからチェックインメールを着信するのでフロントに移動だ。中に入れないスウィートルームは、ウェーブインしてスウィートルームに入り、ウェーブアウトして内側からドアを開けよう。



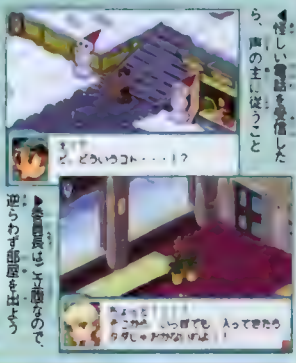
◀チェックインまで人と話して情報収集しよう

▶イタズラされたドアは部屋側から開ける

045-051 落雪事故の真実

関連MAP▶▶▶グルメタウンの電話 P148

作戦会議終了後にグルメタウンへ移動すると、不審な電話を受信する。電話の主に従って噴水付近に移動すると、スバルが落雪事故に遭う。事故の原因はウィルスだ。ウェーブインしてすべてを退治しよう。ホテルで不思議な少年から声をかけられたら、スウィートルームにいる委員長のところへ移動しよう。相手にされず部屋を出ると、ゴン太からの電話を受信する。



◀怪しい電話を受信したら、声の主に従うこと

▶委員長は立腹なので、逆らわず部屋を出よう

047-048 雪球を破壊しよう

関連MAP▶▶▶ P146、148

雪球を調べると、スノーゴロン2体とのウェーブバトルになる。スノーゴロンは、ロックマン目がけて転がってくるから攻撃はあてやすい。雪球状のバリアをまとってはいるが、ロックバスター1発ではがせるので、続けてバトルカードで攻撃しよう。オススメは電気属性のバトルカードだ。とくにプラズマガン1は、攻撃速度が速いのでカウンターも狙える。

◀雪球状のバリアは、1発攻撃を当てれば壊れる

▶続けざまに攻撃してカウンターを狙おう

フローチャート

052 スウィートルーム
- ホテルマンのマテリアルウェーブと話す

053 リゾートホテルの廊下
- リネン室近くのWHへ移動

054 リゾートホテル
- 女性従業員と話す

055 グルメタウン
- ゴン太の近くに移動してから大食いマシーンをマテリアライズ
- 大食い大会開催

056 グルメタウンの電波
- オックス・ファイアの所へ移動
- 青いヒーロー!?
- ボスバトル ●オックス・ファイア (ボス攻略 P330)
- 電波ゴン太
- スウィートルームへ移動

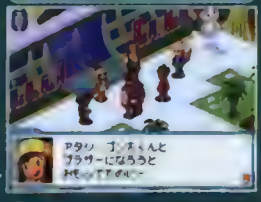
057 スウィートルーム
- 委員長の所へ移動
- ソファを調べる
- 青男の正体
- アイちゃんと待ち合わせ

058 ゲレンデ1
- ゴン太とキザマロの所へ移動
- スキー開始だ!

059 グルメタウン
- 斜面を滑り下りる
- 妖精発生!

060 ゲレンデ1の電波 (MAP P148)
- ゲレンデ2の電波へ移動
- ゴン太からのSOS!

061 ゲレンデ2の電波 (MAP P149)
- ボスエリアへ移動
- イエティ・ブリザード登場!
- ボスバトル ●イエティ・ブリザード (ボス攻略 P320)
- イエティ・ブリザードに勝利!
- ゴン太、様を上げる



052-056 大食いコンテスト

関連MAP▶▶▶リゾートホテル&電波 P146

ゴン太から依頼された大食いマシーンの所在は、ホテルマンのマテリアルウェーブに聞くと教えてもらえる。ウェーブインしてリネン室まで移動したら、女性従業員に話しかけて聞いてもらおう。手に入れたらグルメタウンにいるゴン太のそばでマテリアライズだ。大食い大会でオックス・ファイアに電波変換したゴン太を倒したら、一度スウィートルームに戻ろう。

◀リネン室のフロアは、ウェーブインして向かう

▶大食いが原因でゴン太は電波変換してしまう

057-061 ゴン太の男気

関連MAP▶▶▶ゲレンデ1、2の電波 P148、P149

機嫌が直らない委員長と話したら、ソファを調べて寝よう。翌日は、ゴン太が滑田アイとスキーの約束をしているのでゲレンデに移動だ。ゲレンデからグルメタウンに滑り降りると、急に雲行きが怪しくなる。アイを心配したゴン太がプロコースへ向かったら、ウェーブインして後を追おう。プロコースの頂上では、イエティ・ブリザードが待ち受け、襲ってくる。

◀集合場所に到着すると、アイが少し遅れて現れる

▶ゴン太からの電話で、2人の居場所がわかる

060-061 雪に埋もれたデンパ君

関連MAP▶▶▶ゲレンデ1、2の電波 P148、P149

ゲレンデの電波では、電波の結晶が配置されており、吸い込まれたデンパ君を救出するミニゲームが用意されている。ミニゲームは、ゲレンデをスキーで滑り下りる要領で、雪に埋もれたデンパ君を救出していくというもの。障害物の木にぶつかるとHPは減るが、ゲームオーバーになることはない。ただし、ミニゲーム終了時にHPの回復を忘れずにすること。

◀電波の結晶を調べるとミニゲームは開始する

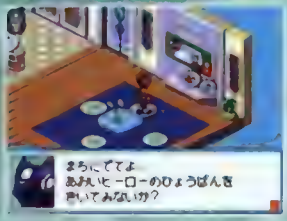
▶SOS目がけて移動して、デンパ君を救出しよう

第3話 古代文明

滅びし種族とオーパーツ

ロックマンは、電波体が見えてしまうビジブルゾーンの影響で一般人に目撃されるようになり、青いヒーローとしてテレビ番組に取り上げられるようになった。気を良くしたウォーロックは、街の様子を見に行こうとスバルにせがむ。

ウォーロックは、滅びの文明展で起こった事故で展示品のオーパーツを飲み込んでしまう。その夜、体の異変に苦しむウォーロックのうめき声で目を覚ますスバル。ウォーロックに何が起こったのか――。さらに翌日、ヤエバリゾートで出会った謎の少年がコダマタウンに現れる。彼の目的は果たして……？



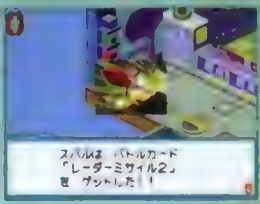
でヒーロー話を聞き、帰宅しようとしたスバルの前に、歌手として活動を再開したミソラが現れた。ミソラからロッポンドーヒルズに遊びに行こうと誘われてやって来たスバルは、滅びの文明展に興味を持ち、見て回ることに。

◆ 絆の力を否定する孤高の戦士！ ブライ登場！ ◆

少年は、ロックマンのもとに降り立ち、ウォーロックが持つオーパーツを要求した。しかし、それを拒否されると、力づくで奪おうと古代のスターキャリアーを取り出す。少年は、宙に紋章を描き、電波体なしで電波変換してブライへと姿を変えた。一体何者なのか？

◆第3話のポイント◆ カードトレーダーを利用しよう

第3話は、BIGWAVEに設置されるカードトレーダーを利用してレーダーミサイル2を入手しておくといい。無属性のウィルスに対して同時デリートを狙える。なお、レーダーミサイル1は、TKタワー1の電波にあるMW（青）でゲットできる。



◀BIGWAVEのカードトレーダーでレーダーミサイル2が出る確率は23%、1は1.9%である

ゲットアイテムチェック

◆HPメモリ10
ナニワ ウリツグ（P088）／ふくろこうじ まよう（P088）／リゾートホテルのお土産屋（P143）

◆HPメモリ20
BIGWAVE（P123）／BIGWAVEの電波のMW（P125）

◆ウォーロックの装備
バーストグローブ：美術館の電波のMW（P138）

オススメカード

◆レーダーミサイル1（P229）
◆レーダーミサイル2（P229）

◆フローチャート◆

062 スパルのリビング
- 謎の人物
- 青いヒーロー

063 コダマタウン
- 町の人全員と話す
- BIGWAVEから出動

064 BIGWAVE
- ウ、ウィルスだ！

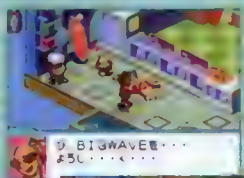
065 BIGWAVEの電波
- 店内のウィルスを調べる
- イベントバトル ●メットリオG ●メットリオ2×2
- 店内のウィルスを調べる
- イベントバトル ●バルカナG ●バルガンナー
- 店内のウィルスを調べる
- イベントバトル ●メットリオG ●メットリオ2 ●バルガンナー
- あ、ありがとう！
- 家に帰ろう

066 コダマタウン
- ミソラ登場
- バス停を調べて ロッポンドーヒルズへ

062-066 青いヒーロー

関連MAP▶▶▶BIGWAVEの電波 P125

青いヒーローの評判を聞きに行こうとウォーロックに促されたら、コダマタウンにいる人たち全員に話しかけよう。すると、BIGWAVEで悲鳴が上がる。店の中に移動すると、電波ウィルスに南国さんがやられるので、ウェーブインしてこれを退治しよう。スパルの家に戻ると、ミソラに声をかけられ、ロッポンドーヒルズへデートに誘われる。さっそくバス停に移動だ。



◀南国さんの悲鳴も虚しくやられてしまう

▶家に戻ると見覚える動を再開したミソラが現れる

065 BIGWAVEでウィルス退治

関連MAP▶▶▶BIGWAVEの電波 P125

相手をするのはメットリオ2とメットリオG、バルガンナー、バルカナGで、3回のウェーブバトルをこなすことになる。メットリオ2が防御姿勢をとったら通常攻撃があたらないので、ブレイク性能を備えたカードをフォルダに組み込んでおこう。ここでは、ジェットスキーがいいだろう。敵に突進する間は無敵なので使い勝手はいいが、使用直後の硬直には注意。

◀防御するメットリオ2にはブレイク性能で攻撃

▶バルガンナーは一定間隔で攻撃してくる

フローチャート

067 ヒルズ前通り
- ミソラと話す

068 ロッポンドーヒルズ
- これってデート？
- ミソラと話す

069 TKタワー1
- 美術館は最上階

070 美術館
- 滅びの文明展へようこそ
- 受付と話す
- ガイドをマテリアライズ
- 美術館のガイド
- 古代のスターキャリアーを調べる
- 滅びの種族
- 神々の展示品をすべて調べる
- 次の展示は「滅びの種族」
- 展示品をすべて調べる
- 滅びの種族
- オーパーツを調べる
- オーパーツについて

071 かみかくし
- 掛け軸を調べる
- かみかくしの所へ移動
- 止めるぞ！
- オーパーツの所へ移動
- かみかくしを発見……しかし思わぬトラブル
- 今日は帰ろう

067-068 ミソラとデート

067 MAP ▶▶▶ ロッポンドーヒルズ　P130

ヒルズ前通りに到着したら、街の人たちをながめるミソラに話しかけよう。ロッポンドーヒルズに移動すると、スバルがエアディスプレイに映る滅びの文明展に興味を示す。ミソラが美術館に行こうと誘ってくるので、美術館に向かおう。美術館はTKタワーの中にある。TKタワーに向かう途中に、ミソラがエアディスプレイを見ているので、話しかけておこう。

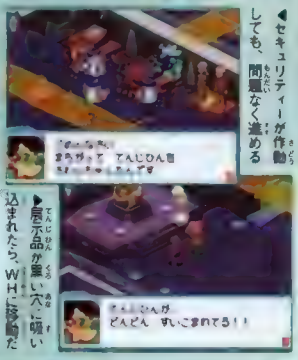
◀スバルの言葉で動揺されたと感動するミソラ

▶ミソラは歌手名動を再開した理由を語る

069-070 滅びの文明展

069 MAP ▶▶▶ 美術館　P133

美術館に着いてひようげんさくに話しかけられたら、受付の女性と話そう。ガイドのマテリアルウェーブをもらったら、さっそくマテリアライズだ。ムー大陸、滅びの種族の順に案内されるので、展示品をすべて調べながら進もう。オーパーツの展示場に移動して、オーパーツを調べると、突然黒い穴が現れ、展示品を吸い込む。WHに移動してウェーブインしよう。



◀セキュリティーが作動しても、問題なく進める

▶展示品が黒い穴に吸い込まれたら、WHに移動だ

071 かみかくし

071 MAP ▶▶▶ 美術館の廊下　P138

スバルがウェーブインすると、展示物を奪うかみかくしが見つかる。かみかくしのもとに向かうには、滅びの種族の展示室にある掛け軸を調べて、隠し通路を進むといい。ロックマンが近づくと、かみかくしはオーパーツにワープしてしまうので、元来た道を引き返そう。ウォーロックがオーパーツを飲み込み、かみかくしが姿を消したら、美術館をあとにする。

◀ウォーロックの指摘通り、掛け軸はずれる

▶TKタワーを出たら、ミソラとブラザーバンドに

フローチャート

072 TKタワー1
- 五鬼田ヘイジと話す
- 緊急メールを読む

073 ロッポンドーヒルズの電波
- 頭脳デンパ君と話す

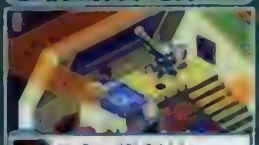
074 TKタワー1
- 古い双眼鏡を調べる

075 TKタワー1の電波
- 再び、古い双眼鏡を調べる

076 古い双眼鏡の電波
- デンパ商人と話す

077 ロッポンドーヒルズの電波
- 頭脳デンパ君と話す

078 スパルの電波
- ヘッドを調べる
- 嘘、苦しみだすウォーロック



- 例の女神の生き残り
- 次の日

079 コダマタウン
- 公園へ移動
- 怪しいヤツはどこだ!

080 コダマタウンの電波 MAP電波 P124
- またも西園が……
- かみかくしの所へ移動
- かみかくしを調査
- かみかくしの所へ移動
- かみかくしを調査
- かみかくしの所へ移動
- かみかくしを調査
- 最後

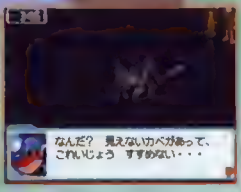
- ボスバトル ●ブライ ボス攻略 P322

071.080 かみかくしの穴

電波MAP▶▶▶ 美術館の電波、コダマタウンの電波 P138、P124

美術館の電波とコダマタウンの電波では、かみかくしの穴が足元に開き、異次元空間に引きずり込もうとする。これを回避するには、ウォーロックが指示するボタンを入力して、かみかくしの引力を振り払おう。入力受付時間は短いが、落ち着いて入力すれば問題ないはずだ。失敗して異次元空間に飛ばされたとしても、光が差す出口から元の場所に戻ることができる。

◀表示されるボタンを手早く、正確に入力しよう



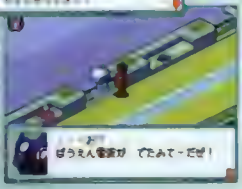
▶異次元空間は意外と狭く、出口もすぐ見つかる

072-077 アツイアツイ

電波MAP▶▶▶ 古い双眼鏡の電波 …… P140

帰宅途中、TKタワーにかけつけた五鬼田さんと話すと、助けを求めるSOSメールを受信する。メールの主は、TKタワー1の電波にいる頭脳デンパ君だ。話しかけるとヒエヒエボディが必要とお願いされるので探してあげよう。ヒエヒエボディは、古い双眼鏡の電波にいるデンパ商人が持っている。話しかけて譲ってもらったら、頭脳デンパ君に届けてあげよう。

◀頭脳デンパ君はロッポンドーヒルズの電波に



▶現実世界に一度戻り、古い双眼鏡を調べよう

078-080 ソロ、襲来

電波MAP▶▶▶ コダマタウンの電波 …… P124

ミソラと委員長たちとの待ち合わせ場所である公園へ移動すると、リゾートホテルで出会った不思議な少年をBIGWAVEで見かける。その後、ミソラと委員長たちが再会し、会話が弾むなか、突然かみかくしが現れる。かみかくしは、ウェーブインして近づくと破壊できる。1体ずつ破壊しよう。3体破壊すると、不思議な少年が現れ、電波変換して襲いかかってくる。

◀BIGWAVEの国さんに質問する不思議な少年

▶かみかくしとのバトルはない。近づくだけでOK

第4話

勇気と絆

新たなる力、トライブ

ブライの襲撃で、委員長しか助けることができなかったスバルは、人々の期待に応えられないことを恐れていた。そんなスバルを元気付けたのは、母親のあかねだった。父親の大吾の話を聞かされたスバルは、立ち直るきっかけを得る。一方、スバルを心配した委員長は、スバルの家に向かうが、道中ハイドに襲われ、気を失った。スバルは、ハイドからかかってきた電話を受けて、委員長の窮地を知る。

スバルは、ハイドにさらわれた委員長を取り戻すため映画館に向かった。待ち受けていたハイドは、委員長の残留電波を呼び覚まし、オヒュカス・クイーンへ電波変換させる。なんとか委員長を助けたロックマンは、オーバーツの力を委員長との絆で制御し、新たな力を手に入れ、ハイドを撃退することができたのだった。

アメロッパのテレビ番組でキザマロを発見したスバルと委員長は、番組収録地のドンブラー村へ向かった。村の湖の入り江に現れるという恐竜・ドッシーを見たと、カメラに向かって証言するキザマロを見つけた2人は、ニホンに帰ろうと話しかける。しかし、キザマロの返答は意外なものだった。

◆視聴率欲しさに電波変換！　ブラキオ・ウェーブ登場！◆

勇は、ドッシーのヤラセをキザマロに見られて焦っていた。そんな勇の前にハイドが現れる。私の脚本どおりに動けば視聴率がとれると囁かれた勇は、古代のスターキャリアーを受け取り、電波変換する。勇の名はキュー・出間崎。テレビ番組のディレクターである。

◆第4話のポイント◆ トライブの力でウェーブバトルを有利に

第4話前半でオーバーツの力が使えるようになると、最初からトライブできるアビリティをゲットできるので装備しておこう。後半のドンブラー湖の電波では、水属性のウィルスとよくエンカウントする。対策のポルティックアイ1を忘れずに。

◀トライブのバージョンで得られる恩恵は異なるが、ウェーブバトルはかなり楽になる

ゲットアイテムチェック

◆HPメモリ10
うすい サチ（P089）／ゆきやま ゆきのじょう（P089）／トッシーの入り江の仲良し（P156）／展望台の双眼鏡（P155）／ごちゃごちゃ箱の電波のMW（P129）

◆HPメモリ20
ロッウラ ヒカゲ（P089）／ドンブラー村の電波のMW（P157）／ドンブラー村のスカイウェーブのMW（P152）／監視ひつじの電波のMW（P162）

◆ウォーロックの装備
ゼファーウィング：ドッシーの入り江の滝（P159）／バブルハンド：コダマタウンのスカイウェーブのMW（P152）／ミラーシュアイ：くろふく くろみの報酬の階段（P069）／フラッシュアイ：ドンブラー村の電波のMW（P157）

オススメカード

ポルティックアイ1（P241）

◆フローチャート◆

- **081 スバルの部屋**
  - オリヒメたち
  - 後悔
- **082 コダマタウン**
  - 犬小屋の前のエンジニアと話す
- **083 犬小屋の電波**
  - デンバ君と話す
  - Dエネルギーを持った状態で再び話す
- **084 コダマタウン**
  - 犬小屋の前の技術者と話す
- **085 委員長の部屋**
  - 委員長の部屋
  - 私たちのキズナって……
- **086 スバルのリビング**
  - 母さんと話す
- **087 スバルの部屋**
  - 決断とその日の夜
- **088 スバルのリビング**
  - 母さんと話す
- **089 コダマタウン**
  - 委員長に忍び寄る影

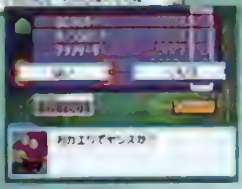
- **090 ヒルズ通り**
  - ロッポントービルブの電波へ移動
- **091 ロッポントービルブの電波**
  - 映画館の電波へ移動

081-084 技術者を手伝おう

MAP▶▶▶犬小屋の電波 P128

委員長からの呼び出しを受けたら、ゴン太の家の犬小屋型防犯装置を修理する技術者に話しかけよう。修理が遅れていると泣き言を聞かされる。犬小屋を調べれば、犬小屋の電波にウェーブインできるので、不調の原因を調べに向かおう。犬小屋の電波のデンバ君に話しかけると、Dエネルギーが欲しいとお願いされる。Dエネルギーを渡したら、再び技術者と話そう。

◀防犯装置の不調の原因がかかっていないらしい



▶Dエネルギーはビッグウェーブのアンバー君から貰える

085-091 父さんの言葉

MAP▶▶▶スバルのリビング P123

委員長の家で彼女と話し終えたら、家に戻ってリビングの母さんと話そう。そのまま日にちが変わり、委員長から電話がかかってくる。電話が終わったあとにリビングの母さんに話しかけると、父親の大吾の話を聞かせてもらえる。スバルが立ち直るきっかけを得たら、コダマタウンに移動だ。委員長がハイドに再びさらわれるので、映画館の電波に移動しよう。

◀意気消沈のスバルに檄を飛ばす委員長だが……

▶スバルを元気づけようと話をする母さん

フローチャート

092 映画館の事件
- やはりワナだった
- エランドを調べる
- イベントバトル ●エランド×2
- エランドを調べる
- イベントバトル ●エランド ●エランドG
- 委員長の所へ移動
- 消耗のロックマン

- ボスバトル ●オヒュカス・クイーン
- オーバーツの絶叫
- イベントバトル ●エランドG×2
- エンプティー量産
- 一夜が明けて

093 スパルの誘惑
- 委員長の所へ移動

094 委員長の誘惑
- 委員長と話す
- 手がかりを見つけた

095 コダマタウン
- あれがパラボラアンテナか

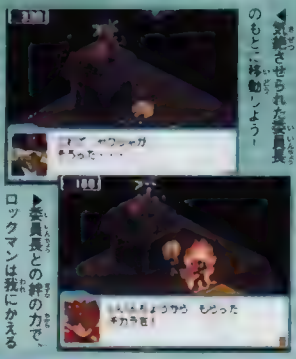
096 BIGWAVE
- 南国さんと話す
- パスポートがない！
- 謎のメール着信

097 リゾートホテル
- オートブラザーと話す

092 オーバーツの力

関連MAP▶▶▶映画館の事件 P137

映画館の電波ではファントム・ブラックがエランドを配して待ちうけているので、デリートしながら委員長のもとに移動しよう。彼女のもとにたどり着くと、ファントム・ブラックが委員長をオヒュカス・クイーンに電波変換させ、ロックマンにけしかけてくる。これに勝利するとエランドに囲まれるが、絆の力でオーバーツの力を制御したロックマンが勝利する。



◀気絶させられた委員長のもとへ移動しよう！

▶委員長との絆の力で、ロックマンは我にかえる

092 シールド対策をして挑もう

関連MAP▶▶▶[illegible] P137

エランドは、こちらから攻撃すると盾で防御するので、ブレイク性能を備えたジェットスキー1をフォルダに組み込んでおこう。なお、エランドもブレイク性能を備えたムーレーザーを撃ってくる。続けざまに撃たれてもよけられるように、常に左右両端のどちらかに位置すること。ムーレーザー照射後にエランドは硬直する。このチャンスを狙って攻撃しよう。

◀中央から離によけた場合、よけられないことも

▶ムーレーザー直後の硬直を狙って攻撃しよう

093-097 キザマロの行方

関連MAP▶▶▶[illegible] P123

日にちが変わったら、委員長の家に移動して彼女に話しかけよう。スパルと委員長がテレビでキザマロを発見したら、BIGWAVEの南国さんにドンブラー湖の場所を聞こう。結局、場所がわからずに委員長と手分けして情報を集めることになる。その後、差出人不明のメールを着信するので、文面に従ってヤエバリゾートへ向かうこと。オートブラザーと出会えるぞ。

◀南国さんからは肝心なところが聞けない……

▶ゲーム開始時に作ったオートブラザーと会える

フローチャート

098 コダマタウン
- ドンブラー村で落ち合いましょう！

099 スパルの家
- ベッドを調べる
- パラボラアンテナを調べてみよう

100 コダマタウンの電波
- パラボラアンテナを調べる

101 コダマタウンのスカイウェーブ
- スカイウェーブ

102 ドンブラー村
- とりあえず
- ドンブラー村
- キュー・出間崎と話す
- テレビのディレクター

- マルボーズ・ヘタツリーと話す
- 五陽田ヘイジと話す
- 次は展望台よ
- 委員長と話す

103 ドンブラー村の電波
- 大容量デンパ君と話す
- 着れ小島にいるデンパ君と話す
- 再び大容量デンパ君と話す

104 ドンブラー村
- 委員長と話す

098-101 スカイウェーブ

MAP▸▸▸コダマタウンのスカイウェーブ P152

オートブラザーから次の目的地を教わったら、一度コダマタウンに戻ろう。委員長とドンブラー村で落ち合うことになる。翌日、コダマタウンの電波にウェーブインしてから、委員長の家の屋上にあるパラボラアンテナを調べると、コダマタウンのスカイウェーブに移動できる。スカイデンパ君と話をして情報収集しながら、ドンブラー村へと移動しよう。

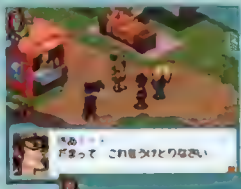
◀パラボラアンテナからスカイウェーブへ向かう

▶スカイデンパ君からドンブラー村の話を聞く

102 初めての海外

MAP▸▸▸ドンブラー村 P154

ドンブラー村に着いて委員長と合流したら、キュー・出間崎と話そう。テレビ番組のディレクターである彼にしばらく付き合うと、自動翻訳機をもらえる。言葉が通じるようになったら、潜水マシーンのマテリアルウェーブを持つマルボーズ・ヘタツリーと話し、五陽田さんと話そう。彼らとの会話が終わったら、委員長と合流して展望台でキザマロを探すことに。



◀キュー・出間崎から自動翻訳機を手に入れよう

▶彼と話したあとに、五陽田さんと話そう

103-104 大容量デンパ君の軽量化

MAP▸▸▸ドンブラー村の電波 P157

展望台に向かう途中、委員長が橋の前で立ち止まっているので話しかけよう。すると、ミシミシ音がするから渡りたくないと言われる。ウェーブインして橋に移動すると、大容量デンパ君が立ち往生している。村の中心にある小島のデンパ君からフロートシューズをもらい、再び大容量デンパ君に話しかければ、音は消える。委員長に報告して安心させてあげよう。

◀委員長が聞いた音は大容量デンパ君が原因だ

▶フロートシューズをデンパ君から譲ってもらう

フローチャート

105 展望台
- 展望台の村人全員と話す
- 見つからない

106 ドンブラー村
- テレビの撮影に誘われたのは……
- キザマロと話す
- 撮影の対象……のはずが
- 委員長と話す

107 ドッシーの入り江
- キザマロと話す

108 ドンブラー村
- 委員長と話す
- ドッシーの眼鏡

- 水没だぁ～！
- 展望台へ移動

109 展望台
- ドンブラー村水没
- あ、あれを見ろ！
- マルボーズ・ヘタツリーと話す
- 潜水マシーンをゲット

110 展望台の電波
- 湖面へと続くウェーブロードで潜水マシーンをマテリアライズ
- 潜水マシーンをマテリアライズ

111 ドンブラー湖1の電波 (P160)
- 埋まったデンパ君をすべて掘り出す

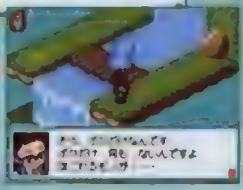
112 ドンブラー湖2の電波 (P161)
- 埋まったデンパ君をすべて掘り出す
- ボスエリアへ移動
- ブラキオ・ウェーブ
- 湖面でのバトル
- ボスバトル ●ブラキオ・ウェーブ
- 勝利
- 怖かったですー！

105-108 僕が誇れるもの

展望台MAP▶▶▶ドッシーの入り江 P156

展望台に移動したら、そこにいる全員に話しかけよう。キザマロの姿はなく、委員長が村に戻ろうと発言する。ドンブラー村に戻ると、テレビの取材を受けるキザマロを見つける。キザマロに話しかけ、彼が2人の前から走り去ったら、委員長と話してあとを追いかけよう。ドッシーの入り江にいるキザマロから話を聞いたら、委員長のもとに戻って報告だ

◀やっと見つけたキザマロは、帰らないと言う

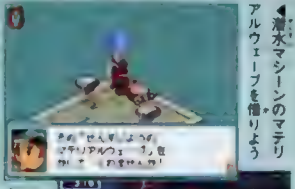


▶キザマロの集合地には、ちゃんと理由があった

109-112 大事な友だち

展望台MAP▶▶▶ドンブラー湖1、2の電波 P160、P161

ドンブラー村に津波が襲ってきたら、展望台に移動しよう。ブラキオ・ウェーブが湖に現れ、村人に目撃される。その後、キザマロから湖の底にいるので助けてほしいという電話があるので、マルボーズ・ヘタツリーと話して潜水マシーンのマテリアルウェーブを借り、ウェーブインしよう。ドンブラー湖の電波では、ブラキオ・ウェーブが待ち受けている。



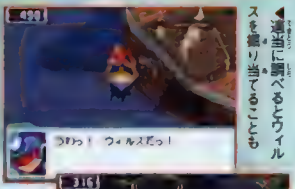
◀潜水マシーンのマテリアルウェーブを借りよう

▶デンパ君たちを助けてトビラを解除していこう

111-112 水門の主のデンパ君

展望湖MAP▶▶▶ドンブラー湖1、2の電波 P160、P161

ドンブラー湖の電波では、地中に埋もれた水門の主のデンパ君を全員掘り出して、トビラを開いてもらわないと先に進めない。埋まっている場所のヒントは、スタート地点にいるデンパ君からもらえる古文書に書かれているので、ウォーロックに読んでもらおう。マップガイドでは、埋もれたデンパ君とMWの場所をすべて掲載しているので、参考にしてほしい。



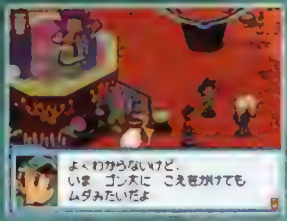
◀適当に調べるとウィルスを掘り当てることも

▶全員掘り出してトビラの封印を解いてもらおう

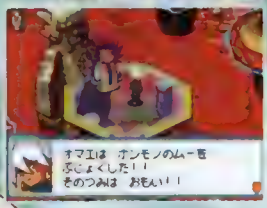
第5話 ナンスカ！

ムー大陸信仰の地

キザマロは、ブラザーのスナップ・カメラットから、アメロッパ南方のナンスカで空から人が降ってきたという情報を手に入れる。スバルたちは、その話を手がかりにナンスカへと向かった。そこには、ムーの使者ゴンターガとして祭り上げられていたゴン太がいた。



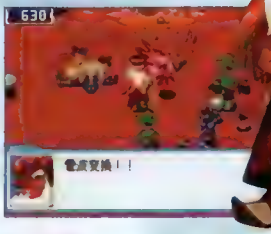
ゴン太は、落下時のショックで一時的に記憶を失っていた。彼の記憶を取り戻そうと、スバルたちは牛丼作戦を実行するが、ナンスカ名物の骨付きカルビの匂いによって失敗してしまう。翌日、村のお祭りにブライが現れ、ムーの名を汚す偽者であるとゴンターガに鉄槌をくだす。



委員長の活躍により、ゴン太は記憶を取り戻した。しかし、ゴン太を中心に村を盛り上げたいナンスカ・オサ・アガメ村長は、ゴン太を解放したがらない。スバルは、ロックマンに電波変換して村長を気絶させ、委員長たちを逃がすための隙を作る。やっとのことでスバルたちはナンスカを脱出するが、コダマタウンのスカイウェーブにロックマンが戻ったところで、思わぬ展開に進むのであった。

◆村を憂う指導者の決意！ コンドル・ジオグラフ登場！◆

男は、村の行く末を案じていた。古い習慣を大事にするため、村の発展が遅れていたのだ。男の名は、ナンスカ・オサ・アガメ。村の勢力拡大を願うアガメは、ハイドから手に入れた古代のスターキャリアーの力で電波変換し、村興しの先頭に立つ決意をした。



◆ 第5話のポイント ◆ ゼニーサーチングをゲットしよう

第5話は、ナンスカ地上絵にあるゼニーサーチングをゲットしておきたい。ゼニーを貯めるときには欠かせない装備だ。ウィルス対策としては、無属性が多いのでレーダーミサイル2、もしくはモアイフォール1をフォルダに組み込んでおこう。

◀ゼニーサーチングを装備してコート・カンフーと戦うと、効率よくゼニーを稼げる

ゲットアイテムチェック

◆HPメモリ10
マルボーズ・ヘタツリー(P091)／ラッカー・オトシモン(P091)／踏み台の電波のMW(P129)／お供え物正面の太鼓(P164)／デンパ君の地上絵の説明板(P165)／古代トンボの電波のMW(P172)

◆HPメモリ20
ハイケイ かしこ(P090)／ナンスカの地上絵のデンパ商人(P169)／ナンスカ遺跡2の電波のMW(P171)／ミスター・タコさんの電波のMW(P163)

◆ウォーロックの装備
マシンガンクロー：古代トンボの電波のデンパ君(P172)／ゼニーサーチング：ナンスカの地上絵の食べ物の化石(P165)／バラライザー：ナンスカ地上絵の電波のMW(P169)

オススメカード

◆レーダーミサイル2（P229）
◆モアイフォール1（P248）

フローチャート

113 スパルのリビング
- ロックマンは脅威
- キザマロから連絡

114 キザマロの部屋
- キザマロと話す

115 BIGWAVE
- 南国さんと話す
- ナンスカって何ですか？

116 スパルの部屋
- ベッドを調べる
- 行くぞ、ナンスカ

117 コダマタウンのスカイウェーブ
- ワープポイント近くのデンパ君と話す

118 ドンブラー村のスカイウェーブ
- ナンスカのスカイウェーブに通じるトビラのデンパ君と話す

119 ナンスカ
- ナンスカ到着
- ナンスカ・オサ・アガメと話す
- 村人全員と話す
- 委員長たちと合流

113-116 次の目的地へ

MAP▶▶▶キザマロの部屋 …… P123

キザマロからの電話を受けたら、彼の家に移動しよう。キザマロと話すと、ゴン太かミソラのどちらかが、ナンスカにいるらしいことがわかる。南国さんにナンスカの場所を聞こうとウォーロックが言ったら、BIGWAVEに移動だ。今回は南国さんが場所をしっかりと教えてくれる。彼の話を最後まで聞いたら、出発に備えて一度スパルの部屋に戻ってぐっすり寝よう。

◀キザマロの家に移動して彼に話しかけよう

▶南国さんの話を聞いたら一度帰宅しよう

117-119 ナンスカ！

MAP▶▶▶ナンスカ …… P164

コダマタウンのスカイウェーブにいるスカイデンパ君からナンスカへの道順を聞いたら、ドンブラー村のスカイウェーブに向かおう。ナンスカのスカイウェーブに通じるトビラの前にスカイデンパ君がいるが、話しかければ通してもらえる。ナンスカに移動して委員長とキザマロと合流したら、祭壇近くのナンスカ・オサ・アガメと話し、村人全員と話そう。

◀ナンスカへの手がかりをスカイデンパ君に聞く

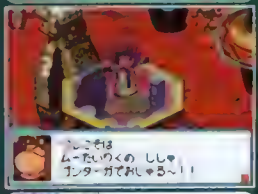
▶村のしきたりを教わってから村人と話そう

現実世界　電波世界　イベント名　ウェーブバトル　プレイヤーの行動

フローチャート

120 ナンスカ地上絵
- ナンスカ地上絵
- お祈りをしている人と話す
- ナンスカの神官
- 村人全員と話す
- そろそろ戻ろう

121 ナンスカ
- ゴンターガ



- 祭壇前に移動
- ムーの民

122 ナンスカ地上絵
- 委員長と話す

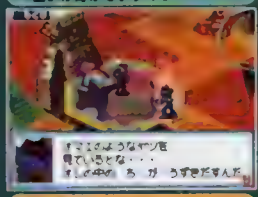
123 ナンスカ MAPNo. P164
- お供え物の骨付きカルビを調べる
- ツーンとなる植物を調べる
- ナンスカ・ドコ・ナンスカと話す

124 ナンスカ上空の戦闘 MAPNo. P160
- 青の岸のたまごを調べる

125 ナンスカ地上絵
- 委員長と話す
- 調理マシーンをマテリアライズ
- ……くんくん！

126 ナンスカ
- お祭り　しかし

127 ナンスカの電波
- ゴン太のいる祭壇に移動
- 一筋いけ好かないタイプ



- ボスバトル ボス戦No. P322
- ●ブライ
- 結末
- 一夜が明けて

120-121 ゴンターガ様

関連MAP▶▶▶ナンスカ地上絵 P165

村人全員と話し終えたら、委員長、キザマロと合流する。キザマロが地上絵を見に行こうと提案してくるので、ナンスカ地上絵へ移動しよう。ナンスカ地上絵で、お祈りをしている人に話しかけてから村人全員と話しかけると、委員長とキザマロと再合流し、村に戻ることになる。村に戻ると、ゴン太がおかしな格好をして祭壇に立っているので、近づいてみよう。

◀祈りを捧げる人は、地上絵の中心部にいる

▶ゴン太は、ゴンターガ様と祭められていた

122-125 牛丼作戦

関連MAP▶▶▶ナンスカ P164

委員長とキザマロは、ゴン太となんとか話をするために、彼の好物である牛丼でおびき寄せようとする。牛丼の材料の牛肉、たまご、ごはん、たまねぎは、ナンスカとナンスカ地上絵にあるので集めよう。材料をそろえて委員長と話すと、調理マシーンのマテリアルウェーブを借りられる。マテリアライズして牛丼を作ったら、ゴン太をおびき寄せよう。

◀ナンスカ周辺で材料を集めて牛丼を作ろう

▶おびき寄せたゴン太には、記憶がなかった

126-127 ソロ、再び

関連MAP▶▶▶ナンスカの電波 P168

一夜明けて、村がにぎやかなので行ってみようという話になるので、ナンスカに移動する。ナンスカでは、お祭りが催されていた。ゴンターガがナンスカの新しい支配者になったと、お祭り騒ぎするなか、突如ゴン太のもとにソロが現れ、襲いかかる。ウェーブインしてゴン太とソロのもとに移動すると、ソロがブライに電波変換してウェーブバトルになる。

◀昨日よりにぎやかなナンスカに移動しよう

▶ゴン太のもとに駆けつけるとウェーブバトルに

フローチャート

128 ナンスカ地上絵
- ナンスカへ移動

129 ナンスカ
- 祭壇前に移動
- オレは牛鬼ゴン太！

130 ナンスカの電波
- 祭壇前に移動
- 村長の救世主

131 ナンスカ
- 委員長と話す

132 ナンスカ地上絵
- テントを調べる
- 脱出

133 ナンスカのスカイウェーブ
- 一安心
- その頃、村長は

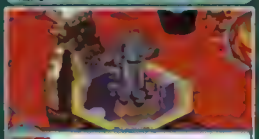
134 コダマタウンのスカイウェーブ
- HELP！

135 ナンスカ
- 村長の救世主

P170
136 ナンスカ遺跡1の電波
- ツツッキー攻略
- デンパ君をすべて祭壇に戻す

P171
137 ナンスカ遺跡2の電波
- デンパ君をすべて祭壇に戻す
- ボスエリアへ移動
- コンドル・ジオグラフ

P326
ボスバトル
●コンドル・ジオグラフ
- オレはスキだぜ！
- 村長ばんざい
- 結婚……



128-132 脱出！

関連MAP▶▶▶ナンスカ P184

翌日になったら、意識が戻らないゴン太の様子を見にナンスカへ移動しよう。祭壇前に倒れているゴン太に近づくと、委員長が捨て身の演技でゴン太を復活させる。村長がニホンに帰さないと村人を動員したら、ウェーブインして村長に近づくといい。ウォーロックを見て村長が気を失うので、ウェーブアウトして委員長と話し、ナンスカ地上絵にあるテントに移動だ。

◀ウォーロックをタベルンスカと勘違いする村長

▶テントを調べると、脱出の準備をする3人組

133-137 村の救世主

関連MAP▶▶▶ナンスカ遺跡1、2の電波 P170、P171

ウェーブインしてコダマタウンのスカイウェーブに移動すると、ゴン太からSOSの電話を受ける。ナンスカに戻ると、委員長たちを生贄にすると言って村長が電波変換し、ナンスカ遺跡まで飛んでいく。ナンスカ遺跡では、炎のデンパ君を台座に戻しながら進もう。遺跡の奥には、コンドル・ジオグラフに電波変換した村長が待ち受けている。

◀ゴン太の連絡を受けたら、ナンスカに戻ろう

▶炎のデンパ君を台座に戻すと先に進める

136-137 炎のデンパ君とツツッキー

関連MAP▶▶▶ナンスカ遺跡1、2の電波 P170、P171

ナンスカ遺跡の電波では、炎のデンパ君を台座に運れ戻すと先に進めるようになる。台座に向かう途中、空を飛ぶツツッキーが襲ってくるので、階段に避難しよう。ツツッキーに直撃されると炎のデンパ君は元いた位置に戻され、ロックマンはダメージを受けるので注意したい。なお、炎のデンパ君の配置場所はマップガイドで紹介しているので参照してほしい。

◀ツツッキーの攻撃でテリートされることはない

▶遺跡の階段をトリてツツッキーから隠れよう

第6話 それぞれの思惑

バミューダに眠る古代の力

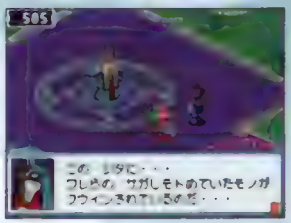
ゴン太は、ドンブラー湖の飛行機不時着事故のインタビューで、ミソラらしき人物を目撃したと証言する人物を発見する。手がかりを得たスバルは、さっそく現場のドンブラー湖へと向かった。証言者が見たという「プリティなピンクガール」は、ミソラなのか？

飛行機のブラックボックスに映っていたのは、ミソラが電波変換したハーブ・ノートだった。スバルは、飛行機事故が多発するというバミューダラビリンスでミソラと再会するが、彼女から一方的にブラザーバンドを切られ、絶交される。スバルは、訳がわからないまま帰宅した。

傷心のスバルに追い打ちをかけるように、オーバーツを狙ってエンプティーとブライが現れる。孤高の証を身につけたブライの前に、手も足も出ないロックマン。絶体絶命の窮地を救ってくれたのは、ハーブ・ノートだった。喜ぶスバルだったが、ミソラの口から信じられない言葉を聞く。「私、オリヒメたちの仲間になったの」。

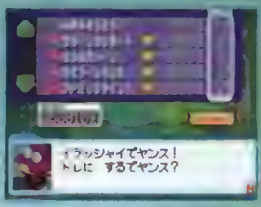
◆ オリヒメの忠実なる部下！　エンプティー登場！ ◆

男は、ロックマンの後をつけていた。彼の行く先には探し求めるムー大陸が封印されている。男の名はエンプティー。オリヒメとブラザーバンドを結ぶ唯一の男である。ハーブ・ノートとロックマンの行動は、彼のシナリオ通り。あとはオーバーツを奪い、ムー大陸の封印を解くだけだった。



◆ 第6話のポイント ◆ 電気属性対策フォルダを組もう

第6話は、バミューダラビリンスでエンカウントするホタローとステルスの対策として、グリーングレネードとグリーンカーペットをフォルダに組み込んでおこう。ホタローからゲットできるホタルゲリ1は、ボス戦でカウンターを狙いやすい。



◀グリーングレネードは　ナンスカ地上絵の電波にいるテンパ商人から購入可能だ

ゲットアイテムチェック

◆HPメモリ10
オオバラ ぐるめ（P092）／ナンスカ・シロ・インスカ（P093）／アンモナイトの電波のMW（P172）

◆HPメモリ20
ナンスカ・ドコ・ナンスカ(P092)／ナンスカ・モン・ダイスカ(P092)

◆ウォーロックの装備
タイタングローブ：ムーの像の電波のMW（P172）／ホワイトブレス：ムーの像の電波のテンパ宮（P172）／コレクトバイザー：ナンスカ地上絵の電波のテンパ宮（P169）／リュウセイパワー：ナンスカの電波のMW（P168）

オススメカード

◆グリーンカーペット（P245）
◆グリーングレネード（P231）

◆ フローチャート ◆

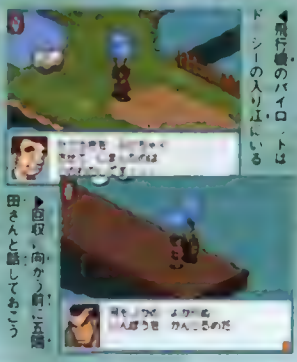
- **138 スパルのリビング**
  - ソロの決断
  - ミソラの動揺
- **139 ゴン太の部屋**
  - ゴン太と話す
  - ミソラの手がかり
- **140 ドンブラー村の電波**
  - 一方、オリヒメたちは
  - そしてスパルは……
- **141 ドッシーの入り江**
  - キリモミー・ツィラークと話す
- **142 ドンブラー村**
  - 赤塚田ヘイジと話す
- **143 ドンブラー湖2の電波**
  - ブラックボックスを調べる
- **144 ドッシーの入り江**
  - キリモミー・ツィラークと話す
- **145 ドンブラー村**
  - スナップ・カメラットと話す
- **146 ドッシーの入り江**
  - キリモミー・ツィラークのそばで映写機をマテリアライズ
  - やっぱりミソラちゃんだ！
- **147 ナンスカのスカイウェーブ**
  - トビラを調べる
- **148 バミューダラビリンス**
  - もう慌てないで
  - オーバーツ
  - 自覚めるスパル

P161

138-142 ミソラの行方

MAP▶▶▶ゴン太の部屋 P123

ミソラの手がかりを見つけたという電話をゴン太から受けたら、彼の家に移動しよう。ゴン太と話すと、墜落事故に遭った飛行機のパイロットが、ミソラらしき人物を見たと証言するビデオを見せられる。さっそくドッシーの入り江にいるキリモミー・ツィラークから話を聞こう。ブラックボックスの話を聞いたら、ドンブラー湖2の電波に移動して回収だ。



◀飛行機のパイロットはドッシーの入り江にいる

▶回収に向かう前に五郎田さんと話しておこう

143-148 再会と別れ

MAP▶▶▶ナンスカのスカイウェーブ P153

ブラックボックス回収後にキリモミー・ツィラークと話すと、映写機も必要らしい。映写機のマテリアルウェーブは、スナップ・カメラットと話せば貸してもらえる。キリモミーのそばで映写機をマテリアライズすれば、ハーブ・ノートの姿を一瞬確認できる。彼女を見かけた場所を教えてもらったらバミューダラビリンスに移動だ。そこでミソラと再会できるが……。

◀スナップ・カメラットから映写機を借りよう

▶バミューダラビリンスへのトビラを調べよう

現実世界　電波世界　イベント名　ウェーブバトル　プレイヤーの行動

フローチャート

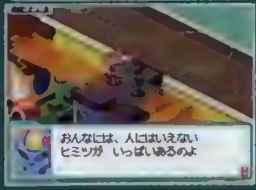
149 コダマタウン
- バス停を調べる
- 逃げ出すスバル
- その頃のソロ

150 ロッポンドーヒルズ
- ミソラが映るエアディスプレイを調べる
- ミソラとの対峙
- 傷心のスバル

MAPを見る P135

151 ロッポンドーヒルズの電波
- エランドを調べる
- イベントバトル ●エランドイエロー ●エランドパープル
- エランドを調べる
- イベントバトル ●エランドブルー ●エランドイエロー
- エランドを調べる
- イベントバトル ●エランドパープル ●エランドグリーン
- エランドを調べる
- イベントバトル ●エランドブルー ●エランドレッド
- エランドを調べる
- イベントバトル ●エランドレッド ●エランドグリーン
- エンプティーとの対峙

- ボスバトル ●ブライEX
- 歯が立たない
- ミソラがオリヒメ一派に



149 しょんぼりモード

関連MAP▶▶▶コダマタウン P123

バミューダラビリンスから戻ったスバルは、ミソラの一件で元気がない。そんな彼のもとに委員長からメールが届く。元気のないスバルを心配し、これから見舞いに行くとのこと。誰にも会いたくないとスバルがウォーロックにつぶやいたら、コダマタウンに移動してバス停を調べよう。バスはヒルズ前通りに到着するので、ロッポンドーヒルズに移動だ。

◀メールを確認したら、コダマタウンに移動だ

▶バス停を調べると、ヒルズ前通りに到着する

150-151 エンプティー&ブライ襲来

関連MAP▶▶▶ロッポンドーヒルズの電波 P135

ロッポンドーヒルズでは、CMに出演するミソラのエアディスプレイを調べよう。スバルの回想が終わったら、エンプティーがエランドを引き連れて現れる。ウェーブインしてエランドを調べるとウェーブバトルになるので、すべてデリートしよう。その後、孤高の証を受け入れたブライEXが現れて戦いを挑まれる。彼には勝てないので防御に徹し、終了を待とう。

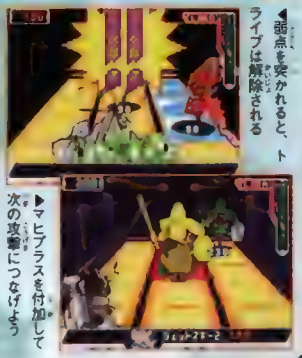
◀ミソラのエアディスプレイは階段そばにある

▶ブライEXには攻撃がまったく通じない

151 エランドの弱点属性攻撃に注意

関連MAP▶▶▶ロッポンドーヒルズの電波 P135

基本的には、P067の092で述べた戦術と変わりはない。しかし、今回のエランドは、前回と比べてHPが高いうえに、属性を備えた攻撃を繰り出す。直撃するとトライブが解除されるので、弱点属性の個体に注意したい。有効なバトルカードは、ブレイク性能を備えたジェットスキー1、2とモアイフォール1、2だ。マヒブラスを付加するとより効果的に戦える。



◀弱点を突かれると、トライブは解除される

▶マヒブラスを付加して次の攻撃につなげよう

フローチャート

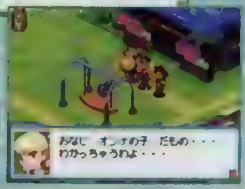
- 152 スバルの部屋
  - ベッドを調べる
  - 約束が違うわ！
  - 夢、そして
- 153 コダマタウン
  - 公園へ移動
  - アンタ、バカ！
- 154 バミューダラビリンス（P174）
  - キミを信じる
  - ボスバトル ●ハーブ・ノート
  - ボクには必殺なんだ
  - バミューダラビリンスを進む
  - 道をすまして……
  - 左下の通路を進む
  - 左上の通路を進む
  - 左上の通路を進む
  - 左上の通路を進む
  - 右上の通路を進む
  - 右下の通路を進む
  - 右下の通路を進む
  - 右上の通路を進む
  - 左上の通路を進む
  - 右上の通路を進む
  - 左上の通路を進む
  - 左下の通路を進む
  - 左下の通路を進む
  - 左下の通路を進む
  - 左上の通路を進む
  - 左下の通路を進む
  - 左上の通路を進む
  - 右上の通路を進む
  - 道をすまして……
  - 左上の通路を進む
  - ボスエリアへ
  - ムーは美花した！
  - ボスバトル ●エンプティー（ボス攻略 P328）
  - 一件始末……？
  - 戻らなきゃ
  - 再びボスエリアに移動
  - キズナの正体
  - ソロの最期
  - ブライとの最終バトル
  - ボスバトル ●ブライEX（ボス攻略 P322）
  - 決着、しかし……

152-153 女心

絶滅MAP▶▶▶コダマタウン　P123

ブライEXに敗北を喫し、絶体絶命のロックマンを助けたのはハーブ・ノートだった。スバルは素直に言うが、彼女はオリヒメたちの仲間になったと言って立ち去る。このあとは、ウォーロックの言葉通りにスバルの部屋に戻って眠ろう。次の日、BIGWAVE前の公園で委員長たちに捕まる。これまでの経緯を委員長に話したらバミューダラビリンスに移動だ。

◀ミソラの口から信じられない言葉を聞くスバル



▶ミソラの心境を察し、スバルに忠告する委員長

154 案内人デンパ君の助力

絶滅MAP▶▶▶バミューダラビリンス　P174

バミューダラビリンスは、その名が示すとおり迷路のように道が入り組み、進行方向を迷わせる。さらに、正しい進路から外れるとウィルスハウスに迷い込んで強制バトルになるので注意したい。フローチャートの道順に進めば、目的地にたどり着けるぞ。なお、バミューダラビリンスでは案内人デンパ君からアイテムをもらえることがあるので回収しておこう。

◀道路を誤るとウィルスハウスに迷いこむことも

▶フローチャート通りに進めば目的地に行ける

154 バミューダラビリンスの謎

絶滅MAP▶▶▶バミューダラビリンス　P174

バミューダラビリンスの入口では、ハーブ・ノートが待ち受けている。彼女を倒して、先に進めるようになったら、案内人デンパ君のあとを追って進んでいこう。夜空の星の色に対応したデンパ君のエリアでは、彼らと話すことで進むべき道のヒントが得られる。最深部では、エンプティーとブライEXとのウェーブバトルが控えているので気を引き締めたい。

◀案内人デンパ君の力を借りて最深部に進もう

▶ブライEXと戦う前にセーブをしておこう

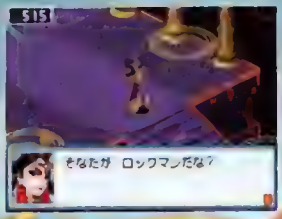
第7話 絆の奇跡

人を想う心と力

ハイドに覆われたロックマンのオーパーツは、オリヒメの手中にあった。オリヒメは、世界中の電波をジャックし、ムー大陸の復活を宣言する。ロックマンは、これを阻止するために再びパミューダラビリンスに向かうが、ハイドの罠にかかり、異次元に飛ばされてしまった。それからしばらくして、ムー大陸は復活する――。

復活したムー大陸から古代の電波体が現れ、一般人を襲いはじめた。人々は、オリヒメの言葉に誘らされ、新・ムー帝国の国民になるべく利己的になる。そして、人々のキズナリョクは低下していった。一体ずつ電波体を倒してもきりがないと判断したロックマンは、空に浮かぶムー大陸へと向かう。

ロックマンは、スカイウェーブにかかる天空の大階段をわたってムー大陸にやってきた。古代のセキュリティシステムを解除しながら先に進むロックマンの前にエンプティーが立ちはだかるが、そこにブライが現れて、2人は戦いをはじめる。ロックマンは、オリヒメの暴走を止めるべく大神殿へと急いだ――。

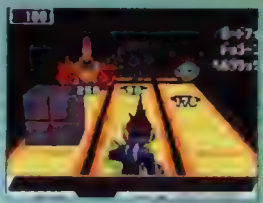


◆悠久の眠りより目覚めた電波の神! ラ・ムー登場!

女は、ロックマンを仲間に引き入れようとした。支配という絆で世界に新たな秩序をもたらそうと説得するが、絆に対する見解の相違により決裂する。女の名はオリヒメ。かつて世界を支配した電波の神ラ・ムーを操り、新・ムー帝国を築こうとする者である。

◆ 第7話のポイント ◆ ソード性能のカードは必携

兵士の間、ゆりかごの間、大神殿でエンカウントするヘルブラックは、ソード性能を備えたカードでしかダメージを与えられない。確実に逃げられる訳ではないので、ムー大陸に乗り込む際はベルセルクソード1をフォルダに組み込んでおこう。



◀装備フォルダにソード性能を備えるカードがない場合は、逃げるしか手がないので注意

ゲットアイテムチェック

◆HPメモリ10

ムーのスターキャリアー（P187）／エランドの電波のMW（P189）

◆HPメモリ20

バミューダラビリンス1のデンパ商人（P175）／兵士の間のMW（P186）

ウォーロックの装備

カイザーナックル：ゆりかごの間のMW（P187）

オススメカード

◆ベルセルクソード1（P249）

◆ベルセルクソード2（P249）

◆ フローチャート ◆

- 155 スパルの部屋
  - 長年の夢
  - 大変なことに……！
- 156 スパルのリビング
  - テレビを調べる
  - これがオリヒメ
- 157 コダマタウンのスカイウェーブ
  - さぁ復活せよ！
  - 息がなきゃ
- 158 バミューダラビリンス
  - 邪魔はさせない
  - 異次元空間
  - イベントバトル ●メットリオ2G×2 ●モアイアンG
  - イベントバトル ●ヌッキーG ●ネバーラG ●モジャグンソウG
  - イベントバトル ●ホタローG ●モエモーターG ●アイズG
  - イベントバトル ●ドッカーンG×2 ●キルジョーカーG
  - 出口へ移動
  - 出口から脱出すると
  - ついにムー復活！
  - 上空を見上げる人々
  - ムーの一撃
  - 慌てふためく人々

155-158 オリヒメの宣戦布告

関連MAP▶▶▶コダマタウンのスカイウェーブ P152

ベッドで目覚めたあと、ゴン太とキザマロからテレビを見るよう指示されたら、リビングにあるテレビを調べよう。オリヒメの演説が始まるぞ。委員長がミソラの病院に移動したら、バミューダラビリンスに移動だ。そこでは、ハイドが罠をはって待ち受けている。かみかくしでの連続ウェーブバトルを終えたら、ロッポンドーヒルズに繋がる出口に移動しよう。

◀テレビを調べると、オリヒメの演説がはじまる

▶異次元は、光が差す場所に移動すると出られる

158 ファントム・ブラックの罠

関連MAP▶▶▶バミューダラビリンス P174

4連戦は強力なメガクラスのバトルカードでダメージを与え、早々にデリートしたい。オススメは攻撃範囲が広いオックスファイアだ。クサムラステージで2倍ダメージを狙おう。防御用にはインビジブルを3枚用意しておくといいだろう。4連続ウェーブバトルで注意したいのは3戦目。ホタローGのホタルゲリとアイズGのボルティックアイには要注意だ。

◀オックス・ファイアとくさむらパネルで一掃だ

▶ボルティックアイはインビジブルで防げない

現実世界　電波世界　イベント名　ウェーブバトル　プレイヤーの行動

コローチャート

- 159 スバルの部屋
  - ベッドを調べる
  - その頃ブライは
  - ムーの[illegible]
  - 決戦の日
  - コダマタウンへ移動
- 160 コダマタウン
  - ムー、再び出発
- 161 コダマタウンの[illegible]
  - 公園へ移動
  - キリがない
  - 町の人を調べる
  - ムーを止めろ！
- 162 委員長の[illegible]
  - 委員長たちの所へ移動
  - 最後のエール
  - 天地さんからメール着信
  - メールを読む
- 163 バミューダラビリンス（P174）
  - 案内人デンパ君と話す
  - 右上の通路を進む
  - 右下の通路を進む
  - 左下の通路を進む
  - 右上の通路を進む
  - 左上の通路を進む
  - 天空の大階段のワープホールへ移動
- 164 天空の大階段
  - 階段を上る
  - ハイド[illegible]！
  - ボスバトル（P318）
    - ●ファントム・ブラックEX
  - ハイドの[illegible]

159-161 滅びの前兆

[illegible]MAP▸▸▸コダマタウンの[illegible] P124

ロッポンドーヒルズに戻されたら、スバルの部屋に移動してベッドで寝よう。翌日になってコダマタウンに移動すると、オリヒメによる人類選抜試験が実施される。電波体が町の人たちを襲ってきたら、ウェーブインしてBIGWAVE前の公園に移動だ。電波体をデリートしたら町の人たちが争いをはじめるので、近くにいる町の人のスターキャリアーを覗いてみよう。

◀部屋を出ると、オリヒメの試験が開始される

▶誰でもいいのでスターキャリアーを覗こう

162-163 友だちのエール

[illegible]MAP▸▸▸バミューダラビリンス P174

委員長からの電話を受けたら、彼女の部屋に移動しよう。委員長、ゴン太、キザマロ、ミソラに必ず帰ってくると約束すると、天地さんからのメールを着信する。メールを読んで、ギガクラスのバトルカードをゲットしたら、バミューダラビリンスに向かおう。案内人デンパ君から、ムー大陸への道は最深部へのルートとは別だと教えられるので、彼に従って進もう。

◀声援を背に、スバルはムー大陸へ乗り込む

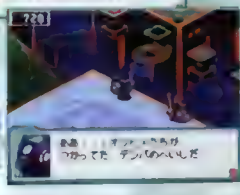
▶案内人デンパ君が教えてくれるとおりに進もう

164 Stairway to Heaven

[illegible]MAP▸▸▸天空の大[illegible] P184

ムー大陸へのルートを進むと、天空の大階段に到着する。これを上りきるとムー大陸だが、中ほどでファントム・ブラックEXが待ち受けており、ウェーブバトルに突入する。これに勝利したら、ムー大陸に移動しよう。ムー大陸ではまず、あちこちに目に付くエランドの残骸の1つを調べる。ウォーロックがスバルに喝を入れたら、正面のトビラに移動して調べよう。

◀6つ目の階段を上ったらイベントがはじまる



▶エランドの残骸を調べてからトビラを調べよう

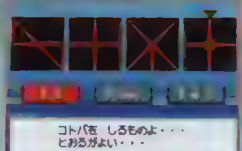
フローチャート

- 165 ムー大陸
  - ムー大陸！
  - 壊れたエランドを調べる
  - トビラを調べる
  - 石碑を4つ調べて古代文字をゲット
  - トビラを調べて、古代文字入力
  - イエティ・ブリザード呼び
  - ボスバトル ●イエティ・ブリザードEX
  - イエティ・ブリザードに勝利
  - その頃、オリヒメは
- 166 兵士の間
  - 石碑を4つ調べて古代文字をゲット
  - トビラを調べて、古代文字入力
  - ブラキオ・ウェーブ呼び
  - ボスバトル ●ブラキオ・ウェーブEX
  - ブラキオ・ウェーブに勝利
- 167 ゆりかごの間
  - 石碑を4つ調べて古代文字をゲット
  - トビラを調べて、古代文字入力
  - コンドル・ジオグラフ呼び
  - ボスバトル ●コンドル・ジオグラフEX
  - コンドル・ジオグラフに勝利
- 168 ムー大陸
  - 立ちはだかるエンプティー
  - セーブする
- 169 大神殿
  - 先に進む
  - オリヒメとの対峙
  - オリヒメの過去
  - ラストバトル！
  - ボスバトル ●ラ・ムー
  - ロックマンの勝利
  - その頃、エンプティーとブライ
  - 最後まで立ちはだかるエンプティー
  - オリヒメとエンプティー
  - そのとき、奇跡が
  - ラ・ムーの所へ移動
  - 力が足りない……
  - 諦めないで
  - ヤエバリゾートにも
  - ドンブラー湖にも
  - ナンスカにも
  - 帰ってきて！
  - みんなのおかげ
  - ムー、ついに復活
  - フィナーレ

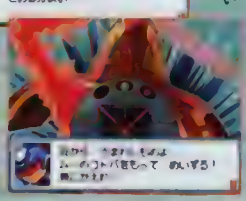
165-167 古代文字の解読

関連MAP▶▶▶ムー大陸、兵士の間、ゆりかごの間 P185~P187

ムー大陸には、石碑が点在しており、これを調べるとムーの歴史が刻まれた古代文字をゲットできる。道を塞ぐトビラはこれを入力するのだが、適当に入力するのはNG。ムーの歴史に合わせて入力すれば道は開かれる。監視装置で現れるエランドは、接触した瞬間に確認できる古代文字を胸に入力すると破壊できる。無駄な戦いを避けられるので覚えておきたい。



◀石碑の物語を読み解いてトビラに入力しよう

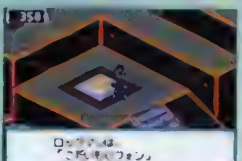


▶ウェーブバトルを避けられるので入力は慎重に

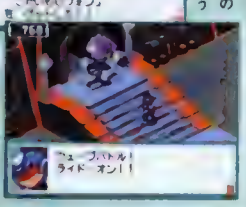
165-167 古代文明・ムー大陸

関連MAP▶▶▶ムー大陸 P185

ムー大陸ではトビラのロックを解除するとイエティ・ブリザードEXが襲いかかってくる。この先の兵士の間とゆりかごの間でもそれぞれブラキオ・ウェーブEXとコンドル・ジオグラフEXとのウェーブバトルがあるので注意したい。回復用のサブカードが必要になったら、天空の大階段に続くワープホールそばの案内人デンパ君からDエネルギーを購入しておこう。



◀石碑を調べてすべての古代文字をゲットしよう

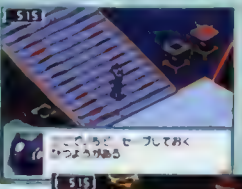


▶ロックを解除するたびにウェーブバトルがある

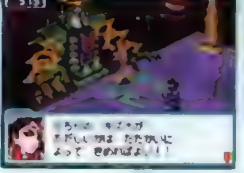
168-169 オリヒメとラ・ムー

関連MAP▶▶▶大神殿 P188

大神殿へ向かうとエンプティーが立ちはだかるが、そこにブライが現れて2人とも異次元に消え去る。階段を上ろうとするとウォーロックがセーブを促すので、言うとおりにしよう。エランドの監視網を通り抜けると、オリヒメが現れ、玉座の間に通される。ついに迎えた最終局面。電波の神であるラ・ムーは目と鼻の先だ！　ラストバトル・ライド・オン！



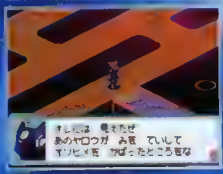
◀セーブをしないと先に進めないので、従うこと



▶オリヒメが操る電波の神を破壊しよう！

絆の力が奇跡を起こす！

その声を、どうしても聞きたかった

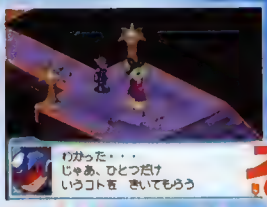


エンプティーは、身を挺してラ・ムーの暴走からオリヒメを守った。しかし、マテリアルウェーブの体は限界を迎え、自分を生んでくれたオリヒメの願いを叶えたかったと心情を吐露し、そのまま息を引き取る。

エンプティーは、かつてオリヒメが愛した男、ヒコの姿を模したマテリアルウェーブだった。戦争で失ったヒコを甦らせようとオリヒメは試行錯誤したが、願い叶わず、空っぽのヒコ「エンプティー」と失敗作の彼に名づけたのだった。

泣かないでくれ、オリ……

大事な人を二度も失ったと泣き崩れるオリヒメ。そんな彼女に、奇跡が起こる。エンプティーの「オリヒメ様にヒコ様の声を聞かせたい」という強い、強い願いが、オリヒメの場所とヒコの場所を1つに繋げたのだ。次元を超越した絆の力を目の当たりにするスバルとウォーロック。ヒコの言葉によって我に返ったオリヒメは、過ちを悟り、ロックマンに降伏した。



そして……地球に平和が訪れる

暴走するラ・ムーの攻撃で気を失ったロックマンだったが、世界中のブラザーバンドが生み出す絆の力を得て再び立ち上がった。そして、ついにラ・ムーの撃破に成功する。ソロの助けでコダマタウンに帰ってきたスバルは、涙でくちゃくちゃの仲間に約束した言葉をかけた。――ただいま！

冒険はまだまだ続く！ TO BE CONTINUED!

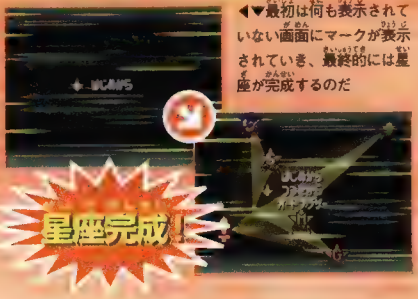
完全攻略への道
本編クリア後のやり込み情報を集約！
3
COMPLETE GUIDE
CHAPTER

コンプをねらえ！

ラ・ムーを倒してオリヒメの陰謀を食い止めても、スバルとウォーロックの冒険はまだまだ終わらない。新たに出現したエリアを探索するなどして、ゲームの完全制覇をめざそう。

タイトル画面に表示されるマーク

ラ・ムーを倒してエンディングが終了したあとにクリアデータをセーブしてタイトル画面に戻ると、トライブ選択後の画面の左上にロックマンのマークが表示されている。これはゲームをクリアしたことを示しており、ほかにも特定の条件を満たすと表示されるマークが存在しているぞ。表示条件は以下のとおりで、マークは全部で6種類。これらすべてのマークをそろえるとタイトル画面に星座が表示され、コンプリートの証となる。



◀▼最初は何も表示されていない画面にマークが表示されていき、最終的には星座が完成するのだ

1 クリア

ほとんどの場合、最初に表示される基本マーク。ラ・ムーを倒し、エンディング終了後にクリアデータをセーブすれば表示されるようになる。

2 スタンダードクラスコンプ

150種類あるスタンダードクラスカードをすべてデータライブラリに登録し、コンプリートすると表示される。コレクトバイザーを活用しよう。

3 メガクラスコンプ

42種類のメガクラスカードをすべてデータライブラリに登録し、コンプリートすると表示される。何度もボスと戦い、全カードを集めよう。

4 ギガクラスコンプ

5種類のギガクラスカードをすべてデータライブラリに登録し、コンプリートすると表示される。バージョンで種類は異なるが入手方法は同じ。

5 アポロン・フレイム撃破（3種類）

隠しエリアである次元の狭間の最奥部に出現する、アポロン・フレイムを撃破すると表示される。アポロン・フレイムは撃破するごとにSPまで強化されていくが、最初に出現する通常の状態さえ撃破すればマークの表示される条件は満たされるぞ。なお、このマークのみトライブごとにグラフィックが異なり、左の写真は上から順番にベルセルク版、シノビ版、ダイナソー版を示している。デザインはそれぞれオーパーツをモチーフとしており、ベルセルクなら剣、シノビなら手裏剣、ダイナソーなら化石だ。それぞれのトライブを見比べよう。

6 ラ・ムーXa撃破

条件を満たすと、最終ボスのラ・ムーがXa（カオス）に進化する。おそらく最後に表示されるマークで、これがそろえば、ついに星座完成だ。

もう1つの未来を救え！

本編をクリアしたあとに出現する新たなエリア、次元の狭間。そこはこれまでに倒したボスがさらなる強化形態で出現し、さらなる強敵まで出現する前途多難なエリアだ。

待ち受ける滅びの未来

エンディング終了後にクリアデータをセーブしておき、そのデータで再開してコダマタウンに戻るとメールが届く。それにしたがいオリヒメのアジトに向かうと、そこで「もう1つのミライ」を入手できるぞ。これを入手した時点では何も起こらないが、このあとコダマタウンのパラボラアンテナに近づくとイベントが発生し、隠しエリアに通じるウェーブホールが出現するのだ。

キーアイテム入手

▲オリヒメのアジトで入手できる「もう1つのミライ」とは、何を意味するのか

イベント発生

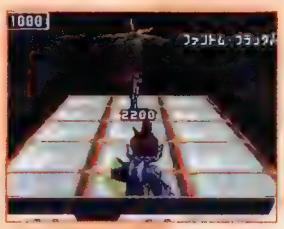
▲「もう1つのミライ」を入手してコダマタウンに戻ると、異変が発生！

隠しエリアへ

▲ウェーブホールの先には未知の世界が待つ。しっかり準備を整えておこう

トビラを開くためにボスIF撃破

転送先の裏コダマタウンの電波では、いきなりオックス・ファイアIFと対戦。これを倒せばいよいよ次元の狭間に突入だが、その入口ではファントム・ブラックIFが出現する。さらにその先に進むには、次元の狭間からワープしていく裏電波に出現するボスIFをすべて倒さなければならないぞ。出現するボスは下表のとおり。



◀ボスIFは、ボスSPよりもさらにHPや攻撃力が強化されている。弱点を突かないと苦戦は必至だ

◆隠しエリアに出現するボスIFリスト

場所	出現するIFボス
裏コダマタウンの電波	オックス・ファイアIF
次元の狭間1	ファントム・ブラックIF
裏ロッポンドーヒルズの電波	ハーブ・ノートIF
裏TKタワー2の電波	オヒュカス・クイーンIF
裏ゲレンデ2の電波	イエティ・ブリザードIF
裏ドッシーの入り江の電波	プラキオ・ウェーブIF
裏ドンブラー湖2の電波	キャンサー・バブルIF
裏ナンスカ地上絵の電波	ジェミニ・スパークIF
裏ナンスカ遺跡2の電波	コンドル・ジオグラフIF
次元の狭間2	ゴート・カンフーIF、エンプティーIF

◆ボスIF撃破が開放条件に関係する場所

次元の狭間1の左下のほうのトビラ
ハーブ・ノートIF、オヒュカス・クイーンIF
次元の狭間1の右上のほうのトビラ
イエティ・ブリザードIF、キャンサー・バブルIF、プラキオ・ウェーブIF
次元の狭間1の右下のほうのトビラ
ジェミニ・スパークIF、コンドル・ジオグラフIF
次元の狭間1の中央のワープポイント
上記すべて（7体）のボス

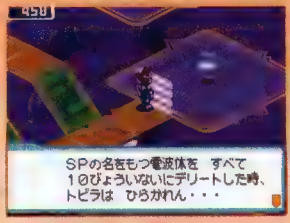
オリガ・ジェネラルと対戦

裏電波に出現するボスIFを倒して次元の狭間の先に進むと、これまで遭遇したことのない新たなボス、オリガ・ジェネラルが出現する。弱点属性がないので、パワー勝負となるぞ。なおオリガ・ジェネラルは撃破後にウェーブアウトして再訪問すると復活してしまうが、二度目以降は話しかけさえしなければ戦闘は発生しない。

◀ついに姿を現した隠しエリアのボス。倒すと後方のトビラが開くようになるので、ついでにチェック

トビラを開放して先に進む

オリガ・ジェネラルを倒して進んだ先には、無数のトビラが設置されている。ほとんどはミステリーウェーブへの道を閉ざしているが、中には開かないと先に進めない場合もある。先に進むためのトビラを開く条件はライブラリを埋めることなので、自然とスタンダードクラスコンプは達成されるぞ。各トビラの開放条件は以下のとおり。



◀トビラを開く条件はさまざま。非常に厳しい条件もあるので、すべてを開放するには時間がかかる

◆トビラのメッセージと開放条件

メッセージ	開放条件
すべてのバトルカードを　あつめし時、トビラは　ひらかれん…	バトルカードをすべて入手(スターカードは関係なし)
すくわれし世界に　まつ　さいきょうのせんしを たおした時　トビラは　ひらかれん…	ブライSXを撃破
すくわれし世界に　いまだ　まつ　すくいをもとめし者を たすけた時　トビラは　ひらかれん…	サブイベントをすべて（全51人）解決
現実のブラザーを　6人あつめし時　トビラは　ひらかれん…	リアルブラザーを6人登録した状態にする
SPの名をもつ電波体を　すべて　10びょういないに デリートした時、トビラは　ひらかれん…	ボス撃破レコードをすべて(全14体)10秒以内に更新
Sのカードを100しゅるい　あつめし時、トビラは　ひらかれん…	スタンダードクラスのバトルカードを100種類以上入手
ほろびゆく世界の　あらゆる電波体を　たおした時、 トビラは　ひらかれん…	アポロン・フレイムを撃破
キズナのチカラ、1000をこえし時　トビラは　ひらかれん…	キズナリョクを1000以上の状態にする
50戦の　たたかいを　おえた時　トビラは　ひらかれん…	通信対戦の対戦数を50以上の状態にする
すべての「Mのカード」を　あつめし時、トビラは　ひらかれん…	メガクラスのバトルカードをすべて入手
「こころのカケラ」を　すべて　そうちゃくした時 コドクのトビラは　ひらかれん…	「孤高のカケラ」をすべて（全6個）ブラザー画面に 登録した状態にする
すべての「Sのカード」を　あつめし時、トビラは　ひらかれん…	スタンダードクラスのバトルカードをすべて入手

アポロン・フレイムと対戦

オリガ・ジェネラル撃破後、さらにゴート・カンフーIFとエンプティーIFを倒して先に進むと、隠しエリアを支配するアポロン・フレイムとついに対面。これを倒せば、タイトル画面に新たなマークが表示されるのだ。オリガ・ジェネラルと同様に、撃破後にウェーブアウトして再訪問すると復活しており、話しかけると再戦できる。

◀バリアや防御不能攻撃など、手強いアポロン・フレイム。水属性カードでたたみかけよう

救いを求めし者を助けよう！

本編とは関係なく、スターキャリアーをのぞくことで発生するサブイベント。解決すればさまざまな報酬をもらえるほか、すべてを解決して開く次元の狭間のトビラもあるぞ。

◆ スターキャリアーをのぞいて悩みを解決 ◆

電波世界にウェーブインした状態で人に話しかけると、ウォーロックにスターキャリアーをのぞかせることができる。このときその人の悩みが判明することがあり、それを解決することがサブイベントとなるぞ。ここからは全サブイベントの発生条件等を掲載するので、参考にしてほしい。

◀パーソナルビューが赤色の人は、何か悩みを抱えている。悩みの原因を調べて解決してあげよう

あの人のことが知りたい

依頼人	あいざわ らぶえ
発生条件	第2話以降
達成報酬	アタックパネル
依頼場所	コダマタウン

あいざわ らぶえの気にしている相手は、ヒルズ前通りにいるロジウラ ヒカゲ。彼のスターキャリアーをのぞいたあと、結果を本人に報告しよう。

◀彼女が興味を示している人物は、ヒルズ前通りにたたずんでいる男性。彼の好きな食べ物とは……？

バトルカードが欲しい！

依頼人	あつめ太陽
発生条件	第2話以降
達成報酬	オープンロック
依頼場所	コダマタウン

モエリング1は、ロッポンドーヒルズの電波などに出現するモエローダーをデリートしたときに入手できる。入手してからイベントを発生させよう。

◀彼が求めるモエリング1は、ロッポンドーヒルズの電波などのミステリーウェーブからも入手できるぞ

クイズ！ クイズ！

依頼人	モンドウ とい
発生条件	第2話以降
達成報酬	HPメモリ10
依頼場所	ヒルズ前通り

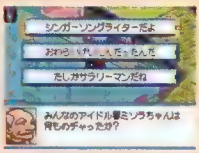
クイズの答えは①スターキャリアー、②もちろん 響ミソラ！、③…ショッピングプラザ？でOK。いくつかあるクイズイベントの、第1弾だ。

◀シリーズ恒例のクイズのテーマソングを口ずさむモンドウ とい。クイズの道はここから始まるのだ

デジタル社会の恐怖

依頼人	うつかり シゲゾウ
発生条件	第2話以降
達成報酬	HPメモリ10
依頼場所	ロッポンドーヒルズ

以下の順番で質問に答えていくだけで、このイベントは解決できるぞ。①マテリアルウェーブだよ、②シンガーソングライターだよ、③サテラポリスだよ。

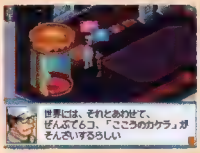


◀デジタル関連の質問をされるかと思いきや、アイドルのミソラのことをなぜか聞かれたりもする

怪された蓋

依頼人	くらがり コドク
第2話以降	
孤高のカケラ	
ショッピングプラザ	

ショッピングプラザの電波の2階でスカイボードを調べると、ウィルス（オロロンG×2、メットリオG）が出現。これを撃破したら、報告にいこう。



◀ウィルスの原因となった物体は、破壊できない危険なシロモノ。それについての情報も聞かせてもらえる

新メニューを考えるんや！

依頼人	ナニワ ウリツグ
第3話以降	
HPメモリ10	
ヤエバリゾート	

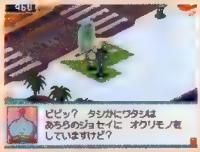
ナニワ ウリツグの悩みは、新メニューを考え出すこと。といっても、アドバイスする必要はなく、質問に「そうだな〜…」と答えるだけでOKだ。

◀スバルが返答に悩んでいると、大食いマシーンのマテリアルウェーブ・まんぷくまるがアドバイス

結っちゃうのよ

依頼人	ヒロイ カネ
第3話以降、キズナリョク200以上	
ホイッスル	
ヤエバリゾート	

ヒロイ カネの悩みを聞いたら、ヤエバリゾートの電波にいるデンパ君から話を聞こう。その結果を彼女に報告すれば、このイベントは解決するぞ。

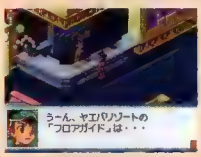


◀バス停付近にいるデンパ君が、さまざまなものを彼女にプレゼントしていたことが騒動の原因だ

ヤエバラビリンス

依頼人	ふくろこうじ まよう
第3話以降	
HPメモリ10	
リゾートホテル	

方向音痴が悩みだというふくろこうじ まよう。リゾートホテルのカウンターを調べてフロアガイドを入手し、それを彼に手渡してあげよう。



◀依頼を受けたあとにここを調べると、フロアガイドを入手できる。これさえあれば、もう迷うことはない

ダイエット大作戦

依頼人	うちやり どす子
第3話以降	
ショートケーキ（ファイアサーチの暗号）	
スウィートルーム	

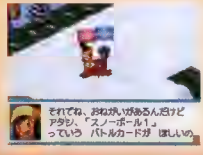
ダイエットの極意を知る人物は、ヒルズ前通りにいるモンドウ とい。彼女のスターキャリアーをのぞいて情報を入手し、うちやり どす子に報告だ。

◀ダイエットの達人のいるという大都会とは、ロッポンドーヒルズのこと。すぐに情報収集に向かおう

新マッハ3段ジャンプ！

依頼人	滑田アイ
第3話以降	
HP+200（LV2）、アイ壁紙	
ゲレンデ1	

必要なバトルカードは、スノーボール1、ジェットスキー1、デスサイズ1の3種類。ヤエバ周辺では入手できないデスサイズ1をまずは探そう。

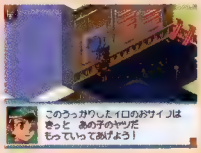


◀アイちゃんがほしがるものは、美術館の電波のミステリーウェーブからすべて入手できるぞ

ウッカリ人生

依頼人	オットト ウッカリーノ
	第3話以降
	ファイアサーチ
	ゲレンデ2

リゾートホテルの乾燥機を調べると、ウッカリサイフを発見できる。これをウッカリしすぎてサイフを落とした、オットト ウッカリーノに届けよう。



◀サイフをなくしたときは服を乾かしていたという情報を頼りに、リゾートホテルの乾燥機を調べよう

名使な人になりたい

依頼人	ロジウラ ヒカゲ
	第4話以降
	HPメモリ20
	ヒルズ前通り

名前のとおり日陰者人生を歩んだせいか、性格の暗いロジウラ ヒカゲ。何かアドバイスをしてあげたいところだが、ここは「…こまったな～」を選択。

◀寒いギャグを飛ばすスバルに代わり、スキーのマテリアルウェーブ・ボーゲン兄弟が助言してくれる

占いの館

依頼人	うすい サチ
	第4話以降、キズナリョク300以上
	HPメモリ10
	ロッポンドーヒルズ

依頼を受けたあと、ロッポンドーヒルズの電波に向かおう。電波世界を通らないと行けない場所の暗がりで占い師を見つけたら、依頼主に報告だ。

◀このサブイベントが発生していなければ何も起きないあやしい場所に、伝説の占い師が隠れているぞ

セキュリティ！

依頼人	トジマリ ミハル
	第4話以降
	ゲームソフト(HP+100(LV2)の暗号)
	美術館

防犯セキュリティについて真剣に考えているトジマリミハルからの質問に対しては、ウォーロックに頼らずに「セキュリティね～」と答えよう。

◀セキュリティ対策に悩んでいると、どこからともなくマテリアルウェーブが現れて、長話をしていく

ボクのスターキャリアーが！

依頼人	ゆきやま ゆきのじょう
	第4話以降
	HPメモリ10
	ヤエバリゾート

ヤエバリゾートの電波でソリを調べると、3回連続でウィルス（スノーゴロンG×2）が出現。HPを回復しつつ戦おう。撃破後は報告を忘れずに。

◀ソリの場所へは、1ヵ所だけ低くなっている橋を越えればたどり着ける。調べるまえに準備を整えよう

コイゴコロ

依頼人	くろふく くろみ
	第4話以降
	しぶいサングラス(ミラージュアイの暗号)
	リゾートホテル

依頼人と同じくリゾートホテルにいる、ふくろこうじまようのスターキャリアーをのぞこう。情報を確認したら、それをくろふく くろみに報告だ。

◀彼女が気にかけている男性は、リゾートホテルの従業員とのこと。男性従業員は方向音痴のあの人だけだ

歌の伝道

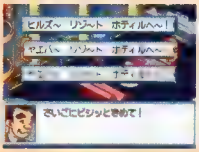
依頼人 オオゴエ ねっしょう

第4話以降

2000ゼニー

リゾートホテル

歌詞は①ヤエバの～　スイートルームには～、②お金もちの～　おんなのこ……、③ずん　ずん……、④ヤエバ～　リゾート　ホティルへ～！で完成。



◀依頼人は、何と前作でスバルの通う学校の校長先生を務めていた人物。バッチリ歌詞を作ってあげよう

手紙が届かないわよ

依頼人 ハイケイ かしこ

第5話以降

HPメモリ20

コダマタウン

手紙を運んでいるデンパ君は、赤ポストの電波にいる。Dエネルギーを渡してデンパ君を回復させたら、手紙がもうすぐ届くと報告にいこう。

◀すっかり疲れて動けないでいるデンパ君。Dエネルギーを渡し、配達する気力を取り戻させよう

謎の子　ヘリコプター

依頼人 おうぞら トビヒコ

第5話以降

Pレポート（シルバーメテオの暗号）

コダマタウン

おうぞら トビヒコのヘリコプターは、何とドンブラー村のスカイウェーブまで飛んでいっている。そこからスーパーラジコンを回収してあげよう。

◀上空のスカイウェーブにまで到達していた、ラジコンヘリコプター。スーパーの名前はダテじゃない

セーターをあみたい

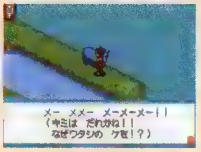
依頼人 おりはた タクミ

第5話以降

ふわふわマフラー（リカバリー150の暗号）

ロッポンドーヒルズ

ドッシーの入り江にはいろいろな色のヒツジが放牧されているが、目標は青色のヒツジ。これを調べてブルーウールを入手したら、依頼人に報告だ。



◀スバルに伝わることはないだろうが、毛をむしり取られてしまった青色のヒツジは文句タラタラ

ボクには感じるんだ

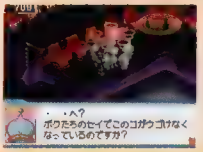
依頼人 おんりょうじ カイキ

第5話以降

たいさんおふだ（HP＋50（LV4）の暗号）

映画館

映画館の電波に向かうと、おんりょうじ カイキを取り囲むデンパ君たちを発見できる。彼らと話し、依頼人の感じている不安を解消しよう。



◀現実世界からは見えない電波世界で、こんなに囲まれていた依頼人。なぜか居心地がいいらしい

ホントに片付かないわよ

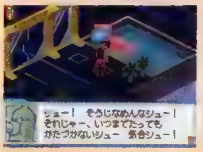
依頼人 カタヅカ ナイ

第5話以降

エレキサーチ

リゾートホテル

ゴミ屋敷に住んでいるのでは？　という疑問のわくカタヅカ ナイさんの言動。ここは「ロック！　なんかない？」を選び、ウォーロックにお任せだ。



◀ウォーロックがアドバイスしていると、そうじきのマテリアルウェーブ・すいたろうが口をはさんでくる

自指せ！ 釣り名人！

依頼人 マルボーズ・ヘタツリー
第5話以降
HPメモリ10
ドンブラー村

気の強い少年といえば、BIGWAVEにいる挟見千代吉だ。彼のスターキャリアーをのぞいて釣りの極意を調べ、依頼人に報告してあげよう。

◀ニホンの釣り名人は、気の強い少年とのこと。その正体は、いつもケンカ腰にバトルを挑む千代吉だ

逃げない

依頼人 シズム・オボレルノ
第5話以降
チャージゼツエン
ドッシーの入り江

シズム・オボレルノの悩みは泳げないことだが、名前からして絶望的な雰囲気をかもしだしている。助言を求められたら「…およぎね～」と答えよう。

◀回答に困るスバルに、潜水マシーンのマテリアルウェーブ・ブクボンが助け舟を出してくれるぞ

クイズ！ クイズ！

依頼人 モンティ・ナゾーヌ
第5話以降、モンドウ とい解決
クイズのほん(プラズマガン2★1の暗号)
ドッシーの入り江

クイズ第2弾。答えは①ドンブラー湖……、②ドッシーが……、③う～ん「サワニガー」かな？、④…アワアワバブル……？、⑤えーと…430？。

◀2番目のクイズイベントは、Mr.クイズの異名で呼ばれる彼が相手。全5問と問題数が増えている

落としちゃった

依頼人 ラッカー・オトシモン
第5話以降
HPメモリ10、ブランクカード
展望台

湖に落としたというバイクのマテリアルウェーブを探しに、ドンブラー湖2の電波に向かおう。無事にオシャレバイクを回収したら、依頼人に報告だ。

◀ドンブラー湖2の電波を探索し、バイクのマテリアルウェーブを発見。回収して依頼人に届けてあげよう

ナンパ大作戦

依頼人 イケツラ モテツグ
第6話以降
レーダーミサイル3
ロッポンドーヒルズ

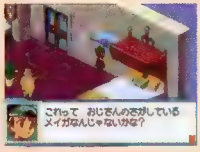
TKタワー2にいるお姉さんに話しかけ、以下のように質問に答えよう。①そ そんなんじゃないよ！、②ムキムキです、③う～ん…そうでもないです。

◀このサブイベントの発生中のみ出現する、このお姉さんがターゲット。たくみな話術でナンパ成功だ

名画を求めて

依頼人 ピカヤマ パブロウ
第6話以降
プラズマガン3
ロッポンドーヒルズ

名画がどこにあるかというと、ヤエバのリゾートホテル内のスウィートルーム。名画を調べたら、依頼人のピカヤマ パブロウに報告してあげよう。



◀スウィートルームに飾られたこの絵画こそ、依頼人の求めている名画。確信できたところで依頼人に報告だ

故障されるプラザ

依頼人　オオゴワレ マスヨ
第6話以降
HP+300（LV1）
ショッピングプラザ

ショッピングプラザの電波の2階で案内ボードを調べると、ウィルス（モノソーディンG、バルガンナーG、キルミィG）が出現。撃破後は報告だ。

◀故障したという案内ボードを調べた瞬間、バトル発生。モノソーディンGにはブレイク性能が有効だ

世界のグルメを求めて

依頼人　オオバラ ぐるめ
第6話以降
HPメモリ10
グルメタウン

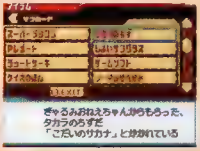
依頼を受けたら、ナンスカ遺跡2にいるおばあさんに話しかけよう。そこでもらえるソウルフードを依頼人に渡せば、グルメ探索の旅は終了だ。

◀このサブイベントの発生中のみ出現する、このナンスカのおばあさんからソウルフードをもらえるのだ

宝の地図を見つけたんですけど？

依頼人　まじうけ ぎゃるみ
第6話以降
ふるいストラップ(シンクロフック3★1の暗号)
グルメタウン

美術館のアジノヒラキウス、ドッシーの入り江の風車、ナンスカ地上絵のペンギンの化石を順に調べ、入手したおもいでのてがみを依頼人に届けよう。



◀最初のヒントは、依頼人からもらったタカラの地図に記されている。示された場所を順番に訪れていこう

タイコのリズム

依頼人　ナンスカ・リズ・ムンスカ
第6話以降
シルバーメテオ
ナンスカ

以下の順番でタイコのリズムにのればOK。①ドンツクドンツク、②ドコドコドンツク、③ドツンコドツコン、④ドツッコドッコイ。あわてずに選ぼう。

◀選択肢には、正解とまぎらわしいものが多い。時間制限はないので、しっかり確認して選んでいくこと

伝説の魚

依頼人　ナンスカ・ドコ・ナンスカ
第6話以降、キズナリョク400以上
HPメモリ20
ナンスカ

ドンブラー村の魚屋と話したあと、ドンブラー村の電波のデンパちゃんと会話。このあと戻って魚屋と話せば、目的のドンブラーギョを入手できるぞ。

◀小島にいるデンパちゃんが電波を飛ばして遊んでいたせいで、ドンブラーギョが獲れなかったらしい

クイズ！　クイズ！

依頼人　ナンスカ・モン・ダイスカ
第6話以降、モンディ・ナゾーヌ解決
HPメモリ20
ナンスカ

いよいよ最後のクイズ。全10問の答えは以下のとおり。①その名は「ゴンターガ」、②えいようまんてんのタマゴ、③ぜったい「モエリング1」だよ、④「ダバフレイム1」だったよ、⑤フフフ「5こ」だよ、⑥「じどうはんばいき」かな？、⑦…「7もんめ」かな？、⑧「アジノヒラキウス」だよ！、⑨たぶん「クリスマスツリー」かな？、⑩じゅうたんをころがす！。もし間違えてもやり直しはできる。

雪のウサギ

依頼人	ナンスカ・シロ・インスカ
発生条件	第6話以降
必要アイテム	HPメモリ10
依頼内容	ナンスカ地上絵

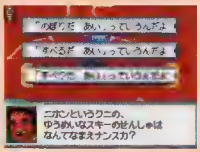
依頼を受けたあと、グルメタウンまたはグレンデ1にあるゆきうさぎを調べると、ゆきうさぎを入手できる。依頼人に届けて雪を体験させてあげよう。

◀広い雪原の片隅に、誰かが作ったゆきうさぎが置いてある。溶けないように急いでナンスカまで運ぼう

憧れの世界

依頼人	ナンスカ・ソト・ドウスカ
発生条件	第6話以降
必要アイテム	イエデのこころえ（レーダーミサイル3の暗号）
依頼内容	ナンスカ地上絵

以下のとおり質問に答えよう。①TKタワーって……、②「すべりた　あい」……、③ひつじが　ほうぼく……、④「ミステリーワールド」……。



◀家出しないよう、少年にナンスカの外の世界を教えよう。アイちゃんの苗字の読み方、知っているよね？

コレ　ナンスカ？

依頼人	ナンスカ・ナン・ナンスカ
発生条件	第6話以降、キズナリョク500以上
必要アイテム	3000ゼニー
依頼内容	ナンスカ地上絵

キズナリョクが500以上でなければ受けられない依頼。このように発生条件は厳しいが、解決するには質問に「…こまったな～」と答えるだけだ。

◀まったく見当のつかないスバルに代わり、ガイドのマテリアルウェーブ・シャベクリンがしゃべりまくる

思い出のレシピ

依頼人	星河あかね
発生条件	クリア後
必要アイテム	ホーリーパネル
依頼内容	スバルのリビング

お母さんが忘れたというレシピについては、スバルのリビングの電波にいるデンパ君に聞こう。レシピが判明したら、お母さんに伝えて依頼解決だ。

◀ずっとスバルの家にいたテレビのリモコンのデンパ君が、思い出のレシピのことを覚えているぞ

プレゼントフォーユー

依頼人	白金ルナ
発生条件	クリア後
必要アイテム	てづくりクッキー（メガクラス+1（LV1）の暗号）
依頼内容	委員長の部屋

まずはナンスカに向かい、ゴンターガ像のお供えものを調べてイエローバナナを入手。これを委員長に届けたら、今度はヤエバリゾートに生えているヤシの木を調べてスウィートヤシのミを入手しよう。これも委員長に届けたあとは、スバルのリビングにいるスバルのお母さんと話して、かあさんのレシピを入手。これを委員長に渡せば、依頼解決だ。手順は多いが、戦闘などは発生しないので危険はない。

悪夢

依頼人	牛島ゴン太
発生条件	クリア後
必要アイテム	HP+500（LV1）
依頼内容	委員長の部屋

依頼を受けていると、ゴン太の部屋の電波にオックス・ファイアが出現。調べるとボスSP戦に突入するので、これを撃破してゴン太の悩みを解決だ。

◀オックス・ファイアに支配されそうになり、悪夢にうなされるゴン太を救うべく、残存電波を撃退せよ

マロ講角より

依頼人　最小院キザマロ

クリア後

ギガクラス＋1（LV1）

委員長の部屋

沈没船の電波に向かうと、いきなりウィルスが出現。このバトルは10連戦で、しかも最強ランクのGサイズばかりが出現するため、ウィルス戦とはいえかなり厳しい。さらに属性や特性もバラバラなので、バランスのいいフォルダを組んでおかないと苦戦は必至だ。とくに6戦目に出現するヘルブラックGにはソード性能を備えた攻撃しか通用せず、さらに防御不能攻撃を仕掛けてくるので対策は必須。

結婚をキミと一緒に

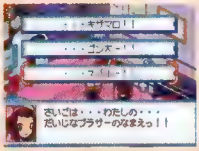
依頼人　響ミソラ

クリア後

リカバリー300、ミソラ壁紙

委員長の部屋

正しい歌詞は以下のとおり。①ランラン……、②こしをフリフリ……、③えーがーおー！、④まっかな……、⑤ラララ！……、⑥…スバルー!!。



◀なかなか個性的な歌詞を考えているミソラ。しかしためらうことなく、ノリノリで歌詞を選んでいこう

超スターキャリアー

依頼人　天地守

クリア後

HPメモリ20、ブランクカード

ショッピングプラザ

以下の順番で質問に答え、最後にリカバリー150を渡せばOKだ。①たしか6けんだ、②たしか8けんだ！、③ナンスカ・ナゼ・ナンスカ。

◀質問に答えるだけかと思いきや、最後にカードを要求される。バミューダラビリンスで購入できるぞ

極秘任務、進行中

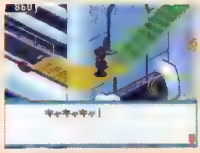
依頼人　五陽田ヘイジ

クリア後

アクアサーチ

TKタワー1

依頼を受けたあとTKタワー1の電波にいるオロロンに話しかけると、ウィルス（ヌーチャラG、オルルンG、ジャカダンスG）が出現。撃破後報告だ。



◀幽霊騒ぎの原因は、ここにいるオロロン。バトルに勝利すれば、オロロンは消えて事件は解決となる

恐怖　増えた展示品

依頼人　ひよう げんさく

クリア後

ウッドサーチ

美術館

コストダウンに命を懸ける、ひよう げんさくの悩みを解決してあげよう。美術館の電波にいる大容量デンパ君と話し、これを報告すればOK。

◀展示品が増えたように見えた原因は、この大容量デンパ君。なぜか展示品をマネしたかったようだ

インサイダーはダメ！

依頼人　五里門次郎

クリア後

6000ゼニー

ヤエバリゾート

「そのスーツどこでかったの？」で時間を稼いだあと、TKタワー1にいる五陽田さんと話そう。ほかのエリアに移動したあと戻ると、ゴリが逮捕されている。

◀インサイダー取引を企んでいるゴリのことを、五陽田さんに報告。犯罪者は警察に任せることが一番だ

おみやげの開発

依頼人	滑田イサム
発生条件	クリア後
必要材料	サーチアイ
依頼場所	グルメタウン

おみやげ開発のご意見番として申し分ないグルメな人物とは、オオバラ ぐるめのこと。彼女のスターキャリアーをのぞき、その意見を報告しよう。

◀ヤエバに来ているというすごいグルメは、グルメタウンにいる。すぐ近くなので簡単に解決できるぞ

美女を求めて…

依頼人	キュー・出間崎
発生条件	クリア後、キズナリョク500以上
必要材料	トレーダーチケット
依頼場所	ドンブラー村

キュー・出間崎の求めている美女は、何とナンスカにいる。ナンスカのお姉さんと話したあと、ドンブラー村に戻って出間崎に報告すれば依頼解決だ。

◀美女といってもいろいろだが、今回のターゲットはナンスカのこの女性。番組出演を了解してもらおう

古い友人

依頼人	キリモミー・ツィラーク
発生条件	クリア後
必要材料	トレーダーチケット
依頼場所	ドッシーの入り江

キリモミー・ツィラークの友人とは、コダマタウンにいるおうぞら トビヒコのこと。彼のスターキャリアーをのぞき、結果をツィラークに報告しよう。

◀ラジコン好きで屈強な肉体のニホン人といえば、あの人しかいない。すぐにコダマタウンに戻ろう

銀世界を探して

依頼人	スナップ・カメラット
発生条件	クリア後
必要材料	サーチアイ
依頼場所	展望台

銀世界といえば、もちろんヤエバ。リゾートホテル内のスウィートルームの窓を調べてゼッケイシャシンを撮影し、依頼人のカメラマンに渡そう。

◀スウィートルームから見渡せる銀世界が、依頼人の求める絶景にピッタリ。名画もあるし、すごい部屋だ

ナンスカの兄貴

依頼人	ナンスカ・オサ・アガメ
発生条件	クリア後
必要材料	アトミックマイン3★1
依頼場所	ナンスカ

物事を調べるなら、事典が最適。依頼を受けたらキザマロの部屋にある本棚を調べて、百科事典を入手しよう。これを届ければ、この依頼は解決だ。

◀事典といえば、もちろんキザマロ。彼の家の本棚にある百科事典を拝借し、村長に届けよう

ボス撃破レコードを更新だ！

メガクラスカードの入手方法はボス撃破が基本となっており、さらにSPの攻撃力は撃破レコードに左右される。ボスが出現する条件や場所を確認し、何度も挑戦しよう。

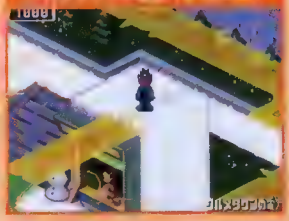
ストーリーで戦うボスたち

本編中に強制的に戦うことになる9体のボスたちは、撃破したあとEXにパワーアップして次の話数以降に特定の場所に配置される。配置場所は、以下の写真のとおり。さらにボスEXを倒して再度ウェーブインしたあとは、ボスEXが配置されていた電波で発生するバトルにボスSPがランダムに出現するようになる。遭遇したらサーチアイを使用し、何度も挑戦してレコードを短縮しよう。

◀ステルスボディを使用し、ウィルスの出現率を抑えればボスSPとの遭遇確率がアップするぞ

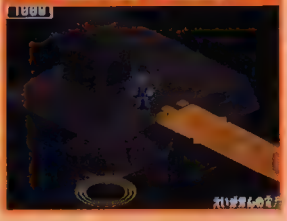
◆ボスEX／SP出現場所　※写真はボスEXの配置場所を示す

オックス・ファイア



イエティ・ブリザード

オヒュカス・クイーン



プラキオ・ウェーブ

コンドル・ジオグラフ

ファントム・ブラック

ハーブ・ノート

エンプティー

ブライ

各地で待ち受けるボスたち

本編中で戦うボスたちと異なり、戦わなくてもクリア可能な、特定の場所に配置された特殊なボスたちが存在する。これらのボスは本体と話したあと以下の写真の場所に配置され、話しかけることでウェーブバトルを申し込めるのだ。また、これらのボスは条件を満たすとEX、SPに強化されていく。その条件も写真に付記してあるぞ。なお、これらのボスとの戦闘後はHPが全快する。

◀負けてもデリートはされず、HP全快で再戦できる。ゼニー稼ぎなどには最適の相手といえる

◆ボス配置場所&EX／SP出現条件

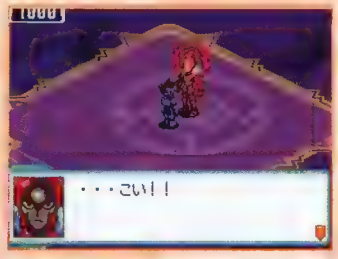
キャンサー・バブル

ゴート・カンフー

ジェミニ・スパーク

隠しエリアのボスたち

次元の狭間にのみ出現するオリガ・ジェネラルとアポロン・フレイムとは、何度でも戦うことが可能。ただし、撃破するとマップ上から消えてしまうので、再戦するにはいったんウェーブアウトしなければならない。なお、この2体は撃破するごとにEX、SPと強化されていく。また、各ボスIFはアポロン・フレイム撃破後は復活しており、話しかけることで同様に何度でも戦えるぞ。



◀話しかければ強制的に戦闘となるので、話しかけるまえにフォルダの内容を確認しておくこと

めざすは10秒以内!!

ボスSPを撃破する目的は、大きく分類して2つ。1つは、3種類（ノーマル、EX、SP）のメガクラスカードをそれぞれのボスを撃破して入手すること。そして、もう1つは撃破レコードの短縮だ。これはメガクラスカードSPの攻撃力に影響し、10秒以内の記録を残すことができればその攻撃力は最大となるぞ。また、すべてのボスを10秒以内に撃破することが開放条件のトビラも存在する。貴重なアイテム入手のためにも、レコード短縮は必須だ。

◀ウォーロック画面からボス撃破レコードを確認可能。ブラザーと競い合い、記録を更新していこう

ロックマン強化大作戦！

ロックマンの基本能力は、さまざまな方法で強化できる。その中でも基本は各地に隠されたアイテムを入手することなので、見逃さないようにすみずみまで調べて回ろう。

武器の使い分け

ウォーロックは武器を1種類だけ装備でき、装備した武器に応じてバスターの各種能力が向上したり、特殊能力を発揮するなどさまざまな効果を得られる。基本的にはバスター能力が最も強化されるものを選べばいいが、カードを集めたいときはコレクトバイザーを装備するなど、用途に応じた使い分けも重要だ。入手方法は下表のとおり。

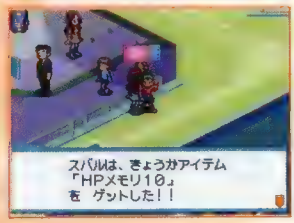
◀チャージショットの追加効果は、トライブオンした状態では発揮されないことに注意

◆武器入手場所

武器	場所	時期	入手方法	参照
スルドイキバ	－	－	初期装備	－
クイックリング	－	－	暗号メール	－
タンガロアピアス	スウィートルームの電波	第2話以降	MW（青）から入手	P147
コブラノキバ	雪ダルマの電波	第2話以降	デンパ君にスノーボール1を渡す	P150
バーストグローブ	美術館の電波	第3話以降	MW（青）から入手	P138
フラッシュアイ	ドンブラー村の電波	第4話以降	MW（青）から入手	P157
ゼファーウィング	ドッシーの入り江の電波	第4話以降	滝を調べる	P159
バブルハンド	コダマタウンのスカイウェーブ	第4話以降	MW（紫）から入手	P152
ミラージュアイ	－	－	暗号メール	P042
マシンガンクロー	古代トンボの電波	第5話以降	デンパ君から4000ゼニーで購入	P172
ゼニーサーチング	ナンスカ地上絵	第5話以降	ハンバーガーの化石を調べる	P165
パラライザー	ナンスカ地上絵の電波	第5話以降	MW（青）から入手	P169
タイタングローブ	ムーの像の電波	第6話以降	MW（青）から入手	P172
ホワイトブレス	ムーの像の電波	第6話以降	デンパ君から6000ゼニーで購入	P172
コレクトバイザー	ナンスカ地上絵の電波	第5話以降	デンパ君からもらう（キズナリョク350以上）	P169
ブラッディクロー	－	－	暗号メール	－
カイザーナックル	ゆりかごの間	第7話以降	MW（青）から入手	P187
マジックブレス	次元の狭間2	クリア後	MW（青）から入手	P199
FMブレスレット	次元の狭間2	クリア後	MW（青）から入手	P199
リュウセイパワー	ナンスカの電波	第5話以降	MW（青）から入手	P168
エグゼブラスター	－	－	サブイベント報酬（『ロックマン エグゼ』）	P119

最大HPを増やそう

ロックマンの最大HPは、マップ中の特定の場所を調べたり、サブイベントを解決するなどしてHPメモリを入手することで上昇する。HPメモリには最大HPの上昇量が10と20の2種類が存在しており、それぞれ右ページの場所や方法で入手可能だ。すべてのHPメモリを収集することができれば、最大HPは1000になるぞ。



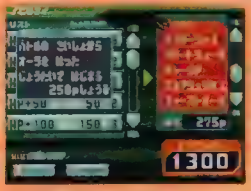
◀最大HPは多くて損はない。HPメモリを入手する機会は、見逃さないようにしたい

◆HPメモリ入手場所

種類	場所	時期	入手方法	参照
HPメモリ10	スパルの部屋の電波	第1話以降	MW（青）から入手	P124
	赤ポストの電波	第1話以降	MW（青）から入手	P128
	ショッピングプラザ	第1話以降	受付からもらう（キズナリョク50以上）	P131
	ショッピングプラザの電波	第1話以降	MW（青）から入手	P136
	TKタワー1の電波	第1話以降	MW（青）から入手	P138
	ヒルズ前通り	第2話以降	サブイベント報酬（モンドウ とい）	P087
	ロッポンドーヒルズ	第2話以降	サブイベント報酬（うつかり シゲゾウ）	P087
	リゾートホテル	第2話以降	スキー板を調べる	P143
	リゾートホテル	第2話以降	お土産屋からもらう（キズナリョク100以上）	P143
	スウィートルーム	第2話以降	2つ並んだベッドを調べる	P143
	ヤエバリゾート	第3話以降	サブイベント報酬（ナニワ ウリッグ）	P088
	リゾートホテル	第3話以降	サブイベント報酬（ふくろこうじ まよう）	P088
	ごちゃごちゃ箱の電波	第4話以降	MW（青）から入手	P129
	ロッポンドーヒルズ	第4話以降	サブイベント報酬（うすい サチ）	P089
	ヤエバリゾート	第4話以降	サブイベント報酬（ゆきやま ゆきのじょう）	P089
	ドッシーの入り江	第4話以降	白い羊を調べる	P156
	展望台	第4話以降	双眼鏡を調べる	P155
	踏み台の電波	第5話以降	MW（青）から入手	P129
	ドンブラー村	第5話以降	サブイベント報酬（マルボーズ・ヘタツリー）	P091
	展望台	第5話以降	サブイベント報酬（ラッカー・オトシモン）	P091
	ナンスカ	第5話以降	お供え物の正面にある太鼓を調べる	P164
	ナンスカ地上絵	第5話以降	デンパ君の地上絵の説明板を調べる	P165
	古代トンボの電波	第5話以降	MW（青）から入手	P172
	グルメタウン	第6話以降	サブイベント報酬（オオバラ ぐるめ）	P092
	ナンスカ地上絵	第6話以降	サブイベント報酬（ナンスカ・シロ・インスカ）	P093
	アンモナイトの電波	第6話以降	MW（青）から入手	P172
	ゆりかごの間	第7話以降	ムーのスターキャリアーを調べる	P187
	エランドの電波	第7話以降	MW（青）から入手	P189
	壊れたバス停の電波	クリア後	MW（青）から入手	P200
	止まった風車の電波	クリア後	MW（青）から入手	P200
HPメモリ20	ショッピングプラザの電波	第1話以降	デンパ商人から1000ゼニーで購入	P136
	ショッピングプラザの電波	第1話以降	デンパ商人から3000ゼニーで購入	P136
	ショッピングプラザの電波	第1話以降	デンパ商人から6000ゼニーで購入	P136
	グルメタウンの電波	第2話以降	MW（青）から入手	P148
	忘れ去られた氷の像の電波	第2話以降	MW（青）から入手	P150
	ゲレンデ2の電波	第2話以降	MW（青）から入手	P149
	BIGWAVE	第3話以降	3000ゼニーで購入	P123
	BIGWAVE	第3話以降	5000ゼニーで購入	P123
	BIGWAVE	第3話以降	8000ゼニーで購入	P123
	BIGWAVEの電波	第3話以降	MW（青）から入手	P125
	ヒルズ前通り	第4話以降	サブイベント報酬（ロジウラ ヒカゲ）	P089
	ドンブラー村のスカイウェーブ	第4話以降	MW（青）から入手	P152
	ドンブラー村の電波	第4話以降	MW（青）から入手	P157
	監視ひつじの電波	第4話以降	MW（青）から入手	P162
	コダマタウン	第5話以降	サブイベント報酬（ハイケイ かしこ）	P090
	ミスター・タコさんの電波	第5話以降	MW（青）から入手	P163
	ナンスカ地上絵の電波	第5話以降	デンパ商人から5000ゼニーで購入	P169
	ナンスカ地上絵の電波	第5話以降	デンパ商人から9000ゼニーで購入	P169
	ナンスカ地上絵の電波	第5話以降	デンパ商人から14000ゼニーで購入	P169
	ナンスカ遺跡2の電波	第5話以降	MW（青）から入手	P171
	ナンスカ	第6話以降	サブイベント報酬（ナンスカ・ドコ・ナンスカ）	P092
	ナンスカ	第6話以降	サブイベント報酬（ナンスカ・モン・ダイスカ）	P092
	バミューダラビリンス1	第7話以降	デンパ商人から7000ゼニーで購入	P175
	バミューダラビリンス1	第7話以降	デンパ商人から12000ゼニーで購入	P175
	バミューダラビリンス1	第7話以降	デンパ商人から17000ゼニーで購入	P175
	兵士の間	第7話以降	MW（青）から入手	P186
	ショッピングプラザ	クリア後	サブイベント報酬（天地守）	P094
	次元の狭間1	クリア後	デンパ商人から10000ゼニーで購入	P191
	次元の狭間1	クリア後	デンパ商人から15000ゼニーで購入	P191
	次元の狭間1	クリア後	デンパ商人から20000ゼニーで購入	P191

アビリティの選択

アビリティは、消費ポイントの合計値がキズナリョクの合計値を越えない限りは何個でも装備できる。また、アビリティにはレベルがあり、レベルが高いほど入手しにくいが、消費ポイントが少なくなるのだ。下表を参考にレベルの高いアビリティを入手し、装備を整えていこう。



◀強力なアビリティほど消費ポイントは高い。どのように組み合わせるかが強化のカギとなるぞ

◆アビリティ入手方法 ※入手方法中の略称についてはP226を参照。

HP+50		
レベル	キズナ	入手方法
1	80	ミス緑（ヤエバ／グルメ／ゲレンデ1・2／ドン村／ドッシー入江）
2	70	ミス緑（ナンスカ）、デンパ君救出（第2話以降：コダマ／スパル居間／スパル部屋／ルナ部屋／ヤエバ／グルメ／ホテル／Sルーム／ゲレンデ1・2）、発掘（ドン湖1）
3	60	デンパ君救出（第2話以降：ヤエバ／グルメ／ホテル／Sルーム／ゲレンデ1・2、第3話以降：コダマ／スパル居間／スパル部屋／ルナ部屋／ゴンタ部屋／マロ部屋／美術館）
4	50	デンパ君救出（第3話以降：コダマ／スパル居間／スパル部屋／ルナ部屋／ゴンタ部屋／マロ部屋／美術館）、ストーリー進行上で入手、暗号メール

HP+100		
レベル	キズナ	入手方法
1	150	ミス緑（ゴンタ部屋　BW　美術　コダマSW　ドンSW　ドッシー入江　展望　ドン湖1　ナンスカ　ナス地上絵）、BIGWAVEのテーブルを調べる
2	135	ミス緑（兵士間）、デンパ君救出（第4話以降：ヒルズ前／ヒルズ／Sプラザ／映画館／TK1・2／ドン村／ドッシー入江／展望／ドン湖1・2）、発掘（ドン湖2）、暗号メール
3	115	デンパ君救出（第5話以降：ナンスカ／ナス地上絵／ナス遺跡1・2）
4	100	デンパ君救出（第5話以降：ナンスカ／ナス地上絵／ナス遺跡1・2）

HP+200		
レベル	キズナ	入手方法
1	240	ミス青（展望）、ミス緑（ドン湖2／ナスSW／ナス地上絵／ナス遺跡1・2）
2	225	ミス緑（兵士間）、デンパ君救出（第5話以降：ナンスカ／ナス地上絵／ナス遺跡1・2）、サブ（神田アイ）
3	205	デンパ君救出（第6話以降：コダマSW／ドンSW／ナスSW／バミラビ1～24）
4	190	デンパ君救出（第6話以降：コダマSW／ドンSW／ナスSW／バミラビ1～24）

HP+300		
レベル	キズナ	入手方法
1	360	ミス緑（バミラビD・F／天空階段／ムー／裏コダマ／裏ドッシー入江）、サブ（オオゴワレ マスヨ）
2	330	ミス緑（裏TK2）、デンパ君救出（第7話以降：天空階段／ムー／兵士間／かご間）
3	300	デンパ君救出（次元1、裏コダマ／裏ヒルズ／裏TK2／裏ゲレンデ2／裏ドッシー入江／裏ドン湖2／裏ナス地上絵／裏ナス遺跡2）
4	270	ミス青（裏ドッシー入江）、デンパ君救出（次元1、裏コダマ／裏ヒルズ／裏TK2／裏ゲレンデ2／裏ドッシー入江／裏ドン湖2／裏ナス地上絵／裏ナス遺跡2）

HP+400		
レベル	キズナ	入手方法
1	420	ミス青（ムー）、ミス緑（かご間／裏ドン湖2／裏ナス遺跡2）
2	400	デンパ君救出（次元1、裏コダマ／裏ヒルズ／裏TK2／裏ゲレンデ2／裏ドッシー入江／裏ドン湖2／裏ナス地上絵／裏ナス遺跡2）
3	380	デンパ君救出（次元2）
4	360	デンパ君救出（次元2）

HP+500		
レベル	キズナ	入手方法
1	500	サブ（牛島ゴン太）
2	460	デンパ君救出（次元2）
3	430	デンパ君救出（次元2）
4	300	暗号メール

アンダーシャツ		
レベル	キズナ	入手方法
1	60	ミス青（ホテル）、ミス緑（ホテル／Sルーム／ゲレンデ1・2）
2	50	デンパ君救出（第3話以降：コダマ／スパル居間／スパル部屋／ルナ部屋／ゴンタ部屋／マロ部屋／美術館）
3	20	デンパ君救出（第4話以降：ヒルズ前／ヒルズ／Sプラザ／映画館／TK1・2／ドン村／ドッシー入江／展望／ドン湖1・2）
4	5	暗号メール

ファーストバリア		
レベル	キスア	入手方法
1	45	ミス青（タンス）、ミス緑（ドン村／ドッシー入江）
2	40	デンパ君救出（第4話以降：ヒルズ前／ヒルズ／Sプラザ／映画館／TK1・2／ドン村／ドッシー入江／展望／ドン湖1・2）
3	30	デンパ君救出（第5話以降：ナンスカ／ナス地上絵／ナス遺跡1・2）
4	20	デンパ君救出（第5話以降：ナンスカ／ナス地上絵／ナス遺跡1・2）

フロートシューズ		
レベル	キスア	入手方法
1	240	ミス青（クック）、発掘（ドン湖2）
2	225	デンパ君救出（第5話以降：ナンスカ／ナス地上絵／ナス遺跡1・2）
3	210	デンパ君救出（第6話以降：コダマSW／ドンSW／ナスSW／パミラビ1～24）
4	190	デンパ君救出（第6話以降：コダマSW／ドンSW／ナスSW／パミラビ1～24）

リフレクト		
レベル	キスア	入手方法
1	280	ミス青（パミラビ5）
2	250	デンパ君救出（第7話以降：天空階段／ムー／兵士間／かご間）
3	210	デンパ君救出（次元1、裏コダマ／裏ヒルズ／裏TK2／裏ゲレンデ2／裏ドッシー入江／裏ドン湖2／裏ナス地上絵／裏ナス遺跡2）
4	160	デンパ君救出（次元1、裏コダマ／裏ヒルズ／裏TK2／裏ゲレンデ2／裏ドッシー入江／裏ドン湖2／裏ナス地上絵／裏ナス遺跡2）

スーパーアーマー		
レベル	キスア	入手方法
1	600	ミス青（次元2）

メガクラス＋1		
レベル	キスア	入手方法
1	340	ミス青（ナス遺跡2　電流岩　燭台）、ミス緑（ムー／兵士間／かご間／次元1／裏ヒルズ／裏ゲレンデ2／裏ナス地上絵）、暗号メール
2	300	デンパ君救出（第6話以降：コダマSW／ドンSW／ナスSW／パミラビ1～24）
3	260	ミス青（裏ナス遺跡2）、デンパ君救出（第7話以降：天空階段／ムー／兵士間／かご間）
4	170	暗号メール

ギガクラス＋1		
レベル	キスア	入手方法
1	500	ミス紫（紋章）、サブ（最小院キザマロ）
2	460	デンパ君救出（次元2）
3	440	デンパ君救出（次元2）
4	250	暗号メール

チャージV		
レベル	キスア	入手方法
1	90	ミス青（ヒルズ）
2	80	デンパ君救出（第4話以降：ドン村／ドッシー入江／展望／ドン湖1・2）
3	70	デンパ君救出（第5話以降：ナンスカ／ナス地上絵／ナス遺跡1・2）
4	50	デンパ君救出（第5話以降：ナンスカ／ナス地上絵／ナス遺跡1・2）

チャージクロス		
レベル	キスア	入手方法
1	150	キャンサーバブルに勝利（1回目）
2	130	デンパ君救出（第4話以降：ドン村／ドッシー入江／展望／ドン湖1・2）
3	110	デンパ君救出（第5話以降：ナンスカ／ナス地上絵／ナス遺跡1・2）
4	90	デンパ君救出（第5話以降：ナンスカ／ナス地上絵／ナス遺跡1・2）

チャージS		
レベル	キスア	入手方法
1	200	天空の大階段のデンパ君から5000ゼニーで購入
2	180	デンパ君救出（次元1、裏コダマ／裏ヒルズ／裏TK2／裏ゲレンデ2／裏ドッシー入江／裏ドン湖2／裏ナス地上絵／裏ナス遺跡2）
3	160	デンパ君救出（次元2）
4	140	デンパ君救出（次元2）

チャージグリーン		
レベル	キスア	入手方法
1	170	ナンスカのスカイウェーブのデンパ君から5000ゼニーで購入
2	150	デンパ君救出（第6話以降：コダマSW／ドンSW／ナスSW／パミラビ1～24）
3	120	デンパ君救出（第7話以降：天空階段／ムー／兵士間／かご間）
4	100	デンパ君救出（第7話以降：天空階段／ムー／兵士間／かご間）

チャージアイス

レベル	キズナ	入手方法
1	170	王の冠の電波のデンパ君から5000ゼニーで購入
2	160	デンパ君救出（第7話以降：天空階段／ムー／兵士間／かご間）
3	130	デンパ君救出（次元1、裏コダマ／裏ヒルズ／裏TK2／裏ゲレンデ2／裏ドッシー入江／裏ドン湖2／裏ナス地上絵／裏ナス遺跡2）
4	110	ミス青（裏ゲレンデ2）、デンパ君救出（次元1、裏コダマ／裏ヒルズ／裏TK2／裏ゲレンデ2／裏ドッシー入江／裏ドン湖2／裏ナス地上絵／裏ナス遺跡2）

チャージP

レベル	キズナ	入手方法
1	150	フランクフルト屋の電波のデンパ君から3000ゼニーで購入
2	140	デンパ君救出（第5話以降：ナンスカ／ナス地上絵／ナス遺跡1・2）
3	110	デンパ君救出（第6話以降：コダマSW／ドンSW／ナスSW／パミラビ1～24）
4	50	暗号メール

チャージゼツエン

レベル	キズナ	入手方法
1	150	サブ（シズム・オボレルノ）
2	140	デンパ君救出（第6話以降：コダマSW／ドンSW／ナスSW／パミラビ1～24）
3	120	デンパ君救出（第7話以降：天空階段／ムー／兵士間／かご間）
4	90	デンパ君救出（第7話以降：天空階段／ムー／兵士間／かご間）

チャージポイズン

レベル	キズナ	入手方法
1	220	オリヒメのアジトのスミを調べる
2	200	デンパ君救出（次元1、裏コダマ／裏ヒルズ／裏TK2／裏ゲレンデ2／裏ドッシー入江／裏ドン湖2／裏ナス地上絵／裏ナス遺跡2）
3	180	デンパ君救出（次元2）
4	70	暗号メール

イナズマケン（ベルセルクのみ）

レベル	キズナ	入手方法
1	30	ストーリー進行上で入手

フウマシュリケン（シノビのみ）

レベル	キズナ	入手方法
1	30	ストーリー進行上で入手

キョウリュウセキ（ダイナソーのみ）

レベル	キズナ	入手方法
1	30	ストーリー進行上で入手

ファーストオーラ

レベル	キズナ	入手方法
1	250	ミス青（次元2）

オートロックオン

レベル	キズナ	入手方法
1	600	ミス青（次元2）

クイックゲージ

レベル	キズナ	入手方法
1	500	ミス紫（次元1）

サイドセレクト

レベル	キズナ	入手方法
1	600	ミス青（次元2）

ユーモアワード

レベル	キズナ	入手方法
1	1	ドンブラー村のお土産屋からもらう（キズナリョク500以上）

ユーモアバスター

レベル	キズナ	入手方法
1	1	犬小屋の電波のデンパ君から2000ゼニーで購入（第7話以降）

スターカードで攻撃力を底上げ

スカイハイコロシアムなどでアタックスターを獲得するとカードの攻撃力が高まるが、その状態はセーブすることができない。そこで、アタックスターを3個までなら獲得した状況を維持できるスターカードの出番だ。下表のように入手方法は限られるが、その効果は非常に高い。最高ランクの★3を入手したら、フェイバリットに設定してブラザーにもその恩恵を分け与えてあげよう。

◀コンボのカギとなるカードや、多段ヒットのカードをスターカードで強化するといい。必要なものをそろえていこう

◆スターカード入手方法　※入手方法中の略称についてはP226を参照。

スターカード	入手方法
キャノン★1	スカイハイコロシアム優勝賞品、TR（BW／ナンスカ／ホテル）
キャノン★2	スカイハイコロシアム優勝賞品、TR（ナンスカ／ホテル）
キャノン★3	ミス金（コダマ／ヒルズ前／ヒルズ／Sプラザ／TK2）、店（BW※現実）、TR（ホテル）
プラスキャノン★1	TR（すべて）
プラスキャノン★2	TR（ホテル／TK1）
プラスキャノン★3	ミス金（BW／ドン村）、TR（ホテル／TK1）
ヘビーキャノン★1	TR（ナンスカ／ホテル／TK1）
ヘビーキャノン★2	TR（ホテル／TK1）
ヘビーキャノン★3	ミス金（ナスSW／ナンスカ／ナス地上絵）、店（隠し店G）、TR（TK1）
プラズマガン1★1	スカイハイコロシアム優勝賞品、TR（BW／ナンスカ／ホテル）
プラズマガン1★2	スカイハイコロシアム優勝賞品、TR（ナンスカ／ホテル）
プラズマガン1★3	ミス青（ヤエバ）、ミス金（コダマ／ヒルズ前／ヒルズ／Sプラザ／TK1・2／ゲレンデ1）、TR（ホテル）
プラズマガン2★1	TR（ナンスカ／ホテル／TK1）
プラズマガン2★2	TR（ホテル／TK1）
プラズマガン2★3	ミス金（BW／ドン村）、TR（ホテル／TK1）
プラズマガン3★1	ミス青（次元1）、TR（ホテル／TK1）
プラズマガン3★2	TR（ホテル／TK1）
プラズマガン3★3	ミス金（裏ドッシー入江）、店（隠し店P）、TR（TK1）
エアスプレッド1★1	TR（BW／ナンスカ／ホテル）
エアスプレッド1★2	Wi-Fi対戦1戦目、TR（ナンスカ／ホテル）
エアスプレッド1★3	ミス金（コダマ／ヒルズ／Sプラザ／TK1）、TR（ホテル）
エアスプレッド2★1	TR（ナンスカ／ホテル／TK1）
エアスプレッド2★2	TR（ホテル／TK1）
エアスプレッド2★3	ミス金（ヤエバ／コダマSW）、TR（ホテル／TK1）
エアスプレッド3★1	TR（ホテル／TK1）
エアスプレッド3★2	TR（ホテル／TK1）
エアスプレッド3★3	ミス金（ドンSW／ドン湖1）、TR（TK1）
レーダーミサイル1★1	TR（BW／ナンスカ／ホテル）
レーダーミサイル1★2	TR（ナンスカ／ホテル）
レーダーミサイル1★3	ミス金（ヤエバ／ゲレンデ1）、TR（ホテル）
レーダーミサイル2★1	TR（ナンスカ／ホテル／TK1）
レーダーミサイル2★2	TR（ホテル／TK1）
レーダーミサイル2★3	ミス金（コダマSW／ドン湖2／ナス遺跡1）、TR（TK1）
レーダーミサイル3★1	ミス青（次元1）、TR（ホテル／TK1）
レーダーミサイル3★2	TR（ホテル／TK1）
レーダーミサイル3★3	ミス金（兵士間）、店（隠し店P）、TR（TK1）
シンクロフック1★1	TR（ナンスカ／ホテル）
シンクロフック1★2	TR（ナンスカ／ホテル）
シンクロフック1★3	ミス金（ヤエバ／ゲレンデ1）、TR（ホテル）
シンクロフック2★1	TR（ナンスカ／ホテル／TK1）
シンクロフック2★2	TR（ホテル／TK1）
シンクロフック2★3	ミス金（ドッシー入江）、TR（ホテル／TK1）
シンクロフック3★1	TR（ホテル／TK1）
シンクロフック3★2	TR（ホテル／TK1）
シンクロフック3★3	ミス金（ナス遺跡1）、店（隠し店G）、TR（TK1）
ミニグレネード1★1	Wi-Fi対戦10戦目、TR（BW／ナンスカ／ホテル）
ミニグレネード1★2	TR（ナンスカ／ホテル）
ミニグレネード1★3	ミス金（TK1・2／ヒルズ前）、TR（ホテル）
ミニグレネード2★1	TR（ナンスカ／ホテル／TK1）
ミニグレネード2★2	TR（ホテル／TK1）
ミニグレネード2★3	ミス金（ドンSW／ドン村／ドン湖2）、TR（ホテル／TK1）
ミニグレネード3★1	TR（ホテル／TK1）
ミニグレネード3★2	TR（ホテル／TK1）
ミニグレネード3★3	ミス金（ナス地上絵／ナス遺跡2）、TR（TK1）
ヒートグレネード★1	スカイハイコロシアム優勝賞品、TR（ナンスカ／ホテル／TK1）
ヒートグレネード★2	TR（ホテル／TK1）
ヒートグレネード★3	ミス金（BW／ナス遺跡2／裏ゲレンデ2）、TR（ホテル／TK1）
グリーングレネード★1	TR（ホテル／TK1）
グリーングレネード★2	TR（ホテル／TK1）
グリーングレネード★3	ミス青（裏ナス地上絵）、ミス金（ナンスカ／ナス地上絵／裏ゲレンデ2）、TR（ホテル／TK1）
アイスグレネード★1	ミス青（次元1）、TR（TK1）
アイスグレネード★2	TR（TK1）
アイスグレネード★3	ミス金（兵士間／裏ゲレンデ2）、TR（TK1）
ソード★1	TR（すべて）
ソード★2	TR（ナンスカ／ホテル／TK1）
ソード★3	TR（ナンスカ／ホテル／TK1）
ワイドソード★1	TR（すべて）
ワイドソード★2	TR（ナンスカ／ホテル／TK1）
ワイドソード★3	TR（ナンスカ／ホテル／TK1）
ロングソード★1	TR（すべて）
ロングソード★2	TR（ナンスカ／ホテル／TK1）
ロングソード★3	TR（ナンスカ／ホテル／TK1）
ホワイトメテオ★1	Wi-Fi対戦30戦目、TR（ナンスカ／ホテル／TK1）
ホワイトメテオ★2	TR（ホテル／TK1）
ホワイトメテオ★3	ミス青（次元2）、ミス金（ドッシー入江／ドンSW／裏ドッシー入江）、TR（TK1）
シルバーメテオ★1	TR（ホテル／TK1）
シルバーメテオ★2	TR（TK1）
シルバーメテオ★3	ミス金（裏ドッシー入江／次元1）、店（隠し店G）、TR（TK1）
グレートアックス★1	TR（ナンスカ／ホテル／TK1）
グレートアックス★2	TR（ホテル／TK1）

スターカード	入手方法
グレートアックス★3	ミス金（裏ゲレンデ2）、店（隠し店B）、TR（TK1）
ガーディアン★1	ミス青（次元2）、TR（TK1）
ガーディアン★2	TR（TK1）
ガーディアン★3	ミス金（次元1）、店（隠し店B）、TR（TK1）
グランドウェーブ1★1	メットリオ1G、TR（BW／ナンスカ／ホテル）
グランドウェーブ1★2	メットリオ1G、TR（ナンスカ／ホテル）
グランドウェーブ1★3	メットリオ1G、TR（ホテル）
グランドウェーブ2★1	メットリオ2G、TR（ホテル／TK1）
グランドウェーブ2★2	メットリオ2G、TR（ホテル／TK1）
グランドウェーブ2★3	メットリオ2G、TR（ホテル／TK1）
グランドウェーブ3★1	メットリオ3G、TR（TK1）
グランドウェーブ3★2	メットリオ3G、TR（TK1）
グランドウェーブ3★3	メットリオ3G、TR（TK1）
マッドバルカン1★1	バルカナG、TR（BW／ナンスカ／ホテル）
マッドバルカン1★2	バルカナG、TR（ナンスカ／ホテル）
マッドバルカン1★3	バルカナG、TR（ホテル）
マッドバルカン2★1	バルガンナーG、TR（ホテル／TK1）
マッドバルカン2★2	バルガンナーG、TR（ホテル／TK1）
マッドバルカン2★3	バルガンナーG、TR（TK1）
マッドバルカン3★1	バルスナイパーG、TR（TK1）
マッドバルカン3★2	バルスナイパーG、TR（TK1）
マッドバルカン3★3	バルスナイパーG、TR（TK1）
デスサイズ1★1	キルミィG、TR（ナンスカ／ホテル）
デスサイズ1★2	キルミィG、TR（ナンスカ／ホテル）
デスサイズ1★3	キルミィG、TR（ホテル）
デスサイズ2★1	キルジョーカーG、TR（ホテル／TK1）
デスサイズ2★2	キルジョーカーG、TR（ホテル／TK1）
デスサイズ2★3	キルジョーカーG、TR（TK1）
デスサイズ3★1	キルデーモンG、TR（TK1）
デスサイズ3★2	キルデーモンG、TR（TK1）
デスサイズ3★3	キルデーモンG、TR（TK1）
オロロンハット1★1	オロロンG、TR（ナンスカ／ホテル）
オロロンハット1★2	オロロンG、TR（ナンスカ／ホテル）
オロロンハット1★3	オロロンG、TR（ホテル）
オロロンハット2★1	オルルンG、TR（ホテル／TK1）
オロロンハット2★2	オルルンG、TR（ホテル／TK1）
オロロンハット2★3	オルルンG、TR（TK1）
オロロンハット3★1	オリリンG、TR（TK1）
オロロンハット3★2	オリリンG、TR（TK1）
オロロンハット3★3	オリリンG、TR（TK1）
ジェットスキー1★1	ラビジェットG、TR（ナンスカ／ホテル）
ジェットスキー1★2	ラビジェットG、TR（ナンスカ／ホテル）
ジェットスキー1★3	ラビジェットG、TR（ホテル）
ジェットスキー2★1	ラビロケットG、TR（ホテル／TK1）
ジェットスキー2★2	ラビロケットG、TR（ホテル／TK1）
ジェットスキー2★3	ラビロケットG、TR（TK1）
ジェットスキー3★1	ラビニトロG、TR（TK1）
ジェットスキー3★2	ラビニトロG、TR（TK1）
ジェットスキー3★3	ラビニトロG、TR（TK1）
モエリング1★1	モエローダーG、TR（ナンスカ／ホテル）
モエリング1★2	モエローダーG、TR（ナンスカ／ホテル）
モエリング1★3	モエローダーG、TR（ホテル）
モエリング2★1	モエモーターG、TR（ホテル／TK1）
モエリング2★2	モエモーターG、TR（ホテル／TK1）
モエリング2★3	モエモーターG、TR（TK1）
モエリング3★1	モエバイカーG、TR（TK1）
モエリング3★2	モエバイカーG、TR（TK1）
モエリング3★3	モエバイカーG、TR（TK1）
ダバフレイム1★1	ダバダンスG、TR（ホテル）
ダバフレイム1★2	ダバダンスG、TR（ホテル）
ダバフレイム1★3	ダバダンスG、TR（ホテル）
ダバフレイム2★1	ピョコダンスG、TR（ホテル／TK1）
ダバフレイム2★2	ピョコダンスG、TR（ホテル／TK1）
ダバフレイム2★3	ピョコダンスG、TR（TK1）
ダバフレイム3★1	ジャカダンスG、TR（TK1）
ダバフレイム3★2	ジャカダンスG、TR（TK1）
ダバフレイム3★3	ジャカダンスG、TR（TK1）
ヒートアッパー1★1	ドッカーンG、TR（ホテル）
ヒートアッパー1★2	ドッカーンG、TR（ホテル）
ヒートアッパー1★3	ドッカーンG、TR（ホテル）
ヒートアッパー2★1	ドッゴーンG、TR（ホテル／TK1）

スターカード	入手方法
ヒートアッパー2★2	ドッゴーンG、TR（ホテル／TK1）
ヒートアッパー2★3	ドッゴーンG、TR（TK1）
ヒートアッパー3★1	ズッガーンG、TR（TK1）
ヒートアッパー3★2	ズッガーンG、TR（TK1）
ヒートアッパー3★3	ズッガーンG、TR（TK1）
ボボボンボム1★1	ボボンG、TR（TK1）
ボボボンボム1★2	ボボンG、TR（TK1）
ボボボンボム1★3	ボボンG、TR（TK1）
ボボボンボム2★1	ボボボンG、TR（TK1）
ボボボンボム2★2	ボボボンG、TR（TK1）
ボボボンボム2★3	ボボボンG、TR（TK1）
ボボボンボム3★1	ボボボボンG、TR（TK1）
ボボボンボム3★2	ボボボボンG、TR（TK1）
ボボボンボム3★3	ボボボボンG、TR（TK1）
チェインバブル1★1	サワニガーG、TR（ナンスカ／ホテル）
チェインバブル1★2	サワニガーG、TR（ナンスカ／ホテル）
チェインバブル1★3	サワニガーG、TR（ホテル）
チェインバブル2★1	カワニガーG、TR（ホテル／TK1）
チェインバブル2★2	カワニガーG、TR（ホテル／TK1）
チェインバブル2★3	カワニガーG、TR（TK1）
チェインバブル3★1	ウミニガーG、TR（TK1）
チェインバブル3★2	ウミニガーG、TR（TK1）
チェインバブル3★3	ウミニガーG、TR（TK1）
ネバーレイン1★1	ネバーラG、TR（ホテル／TK1）
ネバーレイン1★2	ネバーラG、TR（ホテル／TK1）
ネバーレイン1★3	ネバーラG、TR（ホテル／TK1）
ネバーレイン2★1	ベターラG、TR（TK1）
ネバーレイン2★2	ベターラG、TR（TK1）
ネバーレイン2★3	ベターラG、TR（TK1）
ネバーレイン3★1	ヌチャーラG、TR（TK1）
ネバーレイン3★2	ヌチャーラG、TR（TK1）
ネバーレイン3★3	ヌチャーラG、TR（TK1）
スノーボール1★1	スノーゴロンG、TR（ナンスカ／ホテル）
スノーボール1★2	スノーゴロンG、TR（ナンスカ／ホテル）
スノーボール1★3	スノーゴロンG、TR（ホテル）
スノーボール2★1	スノーゴロドンG、TR（ホテル／TK1）
スノーボール2★2	スノーゴロドンG、TR（ホテル／TK1）
スノーボール2★3	スノーゴロドンG、TR（TK1）
スノーボール3★1	スノーゴロリンガG、TR（TK1）
スノーボール3★2	スノーゴロリンガG、TR（TK1）
スノーボール3★3	スノーゴロリンガG、TR（TK1）
ピラニアキッス1★1	ピラニッシュG、TR（ナンスカ／ホテル）
ピラニアキッス1★2	ピラニッシュG、TR（ナンスカ／ホテル）
ピラニアキッス1★3	ピラニッシュG、TR（ホテル）
ピラニアキッス2★1	ピラニヤンG、TR（ホテル／TK1）
ピラニアキッス2★2	ピラニヤンG、TR（ホテル／TK1）
ピラニアキッス2★3	ピラニヤンG、TR（TK1）
ピラニアキッス3★1	ピラニッガG、TR（TK1）
ピラニアキッス3★2	ピラニッガG、TR（TK1）
ピラニアキッス3★3	ピラニッガG、TR（TK1）
ボルティックアイ1★1	アイズG、TR（ナンスカ／ホテル）
ボルティックアイ1★2	アイズG、TR（ナンスカ／ホテル）
ボルティックアイ1★3	アイズG、TR（ホテル）
ボルティックアイ2★1	ガードアイG、TR（ホテル／TK1）
ボルティックアイ2★2	ガードアイG、TR（ホテル／TK1）
ボルティックアイ2★3	ガードアイG、TR（TK1）
ボルティックアイ3★1	プロテクトアイG、TR（TK1）
ボルティックアイ3★2	プロテクトアイG、TR（TK1）
ボルティックアイ3★3	プロテクトアイG、TR（TK1）
ホタルゲリ1★1	ホタローG、TR（ホテル／TK1）
ホタルゲリ1★2	ホタローG、TR（ホテル／TK1）
ホタルゲリ1★3	ホタローG、TR（ホテル／TK1）
ホタルゲリ2★1	ホタリーンG、TR（TK1）
ホタルゲリ2★2	ホタリーンG、TR（TK1）
ホタルゲリ2★3	ホタリーンG、TR（TK1）
ホタルゲリ3★1	ホタリッガG、TR（TK1）
ホタルゲリ3★2	ホタリッガG、TR（TK1）
ホタルゲリ3★3	ホタリッガG、TR（TK1）
ステルスレーザー1★1	ステルスG、TR（ホテル／TK1）
ステルスレーザー1★2	ステルスG、TR（ホテル／TK1）
ステルスレーザー1★3	ステルスG、TR（ホテル／TK1）

スターカード	入手方法
ステルスレーザー2★1	メガステルスG、TR（TK1）
ステルスレーザー2★2	メガステルスG、TR（TK1）
ステルスレーザー2★3	メガステルスG、TR（TK1）
ステルスレーザー3★1	ギガステルスG、TR（TK1）
ステルスレーザー3★2	ギガステルスG、TR（TK1）
ステルスレーザー3★3	ギガステルスG、TR（TK1）
マミーハンド1★1	エレミーラG、TR（ホテル／TK1）
マミーハンド1★2	エレミーラG、TR（ホテル／TK1）
マミーハンド1★3	エレミーラG、TR（ホテル／TK1）
マミーハンド2★1	エレマミーG、TR（TK1）
マミーハンド2★2	エレマミーG、TR（TK1）
マミーハンド2★3	エレマミーG、TR（TK1）
マミーハンド3★1	エレファラオG、TR（TK1）
マミーハンド3★2	エレファラオG、TR（TK1）
マミーハンド3★3	エレファラオG、TR（TK1）
モジャランス1★1	モジャヘイG、TR（ナンスカ／ホテル）
モジャランス1★2	モジャヘイG、TR（ナンスカ／ホテル）
モジャランス1★3	モジャヘイG、TR（ホテル）
モジャランス2★1	モジャグンソウG、TR（ホテル／TK1）
モジャランス2★2	モジャグンソウG、TR（ホテル／TK1）
モジャランス2★3	モジャグンソウG、TR（TK1）
モジャランス3★1	モジャゲンスイG、TR（TK1）
モジャランス3★2	モジャゲンスイG、TR（TK1）
モジャランス3★3	モジャゲンスイG、TR（TK1）
ヘンゲノジュツ1★1	ヌッキーG、TR（ナンスカ／ホテル）
ヘンゲノジュツ1★2	ヌッキーG、TR（ナンスカ／ホテル）
ヘンゲノジュツ1★3	ヌッキーG、TR（ホテル）
ヘンゲノジュツ2★1	マネヌッキーG、TR（ホテル／TK1）
ヘンゲノジュツ2★2	マネヌッキーG、TR（ホテル／TK1）
ヘンゲノジュツ2★3	マネヌッキーG、TR（TK1）
ヘンゲノジュツ3★1	バケヌッキーG、TR（TK1）
ヘンゲノジュツ3★2	バケヌッキーG、TR（TK1）
ヘンゲノジュツ3★3	バケヌッキーG、TR（TK1）
コガラシ1★1	コガラシマルG、TR（ホテル）
コガラシ1★2	コガラシマルG、TR（ホテル）
コガラシ1★3	コガラシマルG、TR（ホテル）
コガラシ2★1	タツマキマルG、TR（ホテル／TK1）
コガラシ2★2	タツマキマルG、TR（ホテル／TK1）
コガラシ2★3	タツマキマルG、TR（TK1）
コガラシ3★1	フウジンマルG、TR（TK1）
コガラシ3★2	フウジンマルG、TR（TK1）
コガラシ3★3	フウジンマルG、TR（TK1）
ニドラッシュ1★1	フラッターG、TR（ホテル）
ニドラッシュ1★2	フラッターG、TR（ホテル）
ニドラッシュ1★3	フラッターG、TR（ホテル）
ニドラッシュ2★1	フラッタリオンG、TR（ホテル／TK1）
ニドラッシュ2★2	フラッタリオンG、TR（ホテル／TK1）
ニドラッシュ2★3	フラッタリオンG、TR（TK1）
ニドラッシュ3★1	フラッタライザーG、TR（TK1）
ニドラッシュ3★2	フラッタライザーG、TR（TK1）
ニドラッシュ3★3	フラッタライザーG、TR（TK1）
グリーンカーペット★1	カカペットG、TR（ホテル／TK1）
グリーンカーペット★2	カカペットG、TR（ホテル／TK1）
グリーンカーペット★3	カカペットG、TR（ホテル／TK1）
ブルーカーペット★1	カカペーニョG、TR（TK1）
ブルーカーペット★2	カカペーニョG、TR（TK1）
ブルーカーペット★3	カカペーニョG、TR（TK1）
パープルカーペット★1	カカペギロG、TR（TK1）
パープルカーペット★2	カカペギロG、TR（TK1）
パープルカーペット★3	カカペギロG、TR（TK1）
ケサランパサラン1★1	パサランG、TR（ホテル）
ケサランパサラン1★2	パサランG、TR（ホテル）
ケサランパサラン1★3	パサランG、TR（ホテル）
ケサランパサラン2★1	フワランG、TR（ホテル／TK1）
ケサランパサラン2★2	フワランG、TR（ホテル／TK1）
ケサランパサラン2★3	フワランG、TR（TK1）
ケサランパサラン3★1	ポワランG、TR（TK1）
ケサランパサラン3★2	ポワランG、TR（TK1）
ケサランパサラン3★3	ポワランG、TR（TK1）
ハンマーウェポン1★1	ハンマリーG、TR（ホテル／TK1）
ハンマーウェポン1★2	ハンマリーG、TR（ホテル／TK1）

スターカード	入手方法
ハンマーウェポン1★3	ハンマリーG、TR（ホテル／TK1）
ハンマーウェポン2★1	ハンマリオG、TR（TK1）
ハンマーウェポン2★2	ハンマリオG、TR（TK1）
ハンマーウェポン2★3	ハンマリオG、TR（TK1）
ハンマーウェポン3★1	ハンマリドンG、TR（TK1）
ハンマーウェポン3★2	ハンマリドンG、TR（TK1）
ハンマーウェポン3★3	ハンマリドンG、TR（TK1）
ジャングルストーム★1	ニョロフーンG、TR（TK1）
ジャングルストーム★2	ニョロフーンG、TR（TK1）
ジャングルストーム★3	ニョロフーンG、TR（TK1）
スノーストーム★1	ニョロバーンG、TR（TK1）
スノーストーム★2	ニョロバーンG、TR（TK1）
スノーストーム★3	ニョロバーンG、TR（TK1）
ポイズンストーム★1	ニョロフンガーG、TR（TK1）
ポイズンストーム★2	ニョロフンガーG、TR（TK1）
ポイズンストーム★3	ニョロフンガーG、TR（TK1）
エレキスラッシュ★1	モノソードG、TR（ナンスカ／ホテル／TK1）
エレキスラッシュ★2	モノソードG、TR（ナンスカ／ホテル／TK1）
エレキスラッシュ★3	モノソードG、TR（ホテル／TK1）
ウッドスラッシュ★1	モノソーディンG、TR（ホテル／TK1）
ウッドスラッシュ★2	モノソーディンG、TR（ホテル／TK1）
ウッドスラッシュ★3	モノソーディンG、TR（ホテル／TK1）
ファイアスラッシュ★1	モノソーディルG、TR（TK1）
ファイアスラッシュ★2	モノソーディルG、TR（TK1）
ファイアスラッシュ★3	モノソーディルG、TR（TK1）
モアイフォール1★1	モアイアンG、TR（ホテル）
モアイフォール1★2	モアイアンG、TR（ホテル）
モアイフォール1★3	モアイアンG、TR（ホテル）
モアイフォール2★1	ストーンヘッドG、TR（ホテル／TK1）
モアイフォール2★2	ストーンヘッドG、TR（ホテル／TK1）
モアイフォール2★3	ストーンヘッドG、TR（TK1）
モアイフォール3★1	ジャイアントフェイスG、TR（TK1）
モアイフォール3★2	ジャイアントフェイスG、TR（TK1）
モアイフォール3★3	ジャイアントフェイスG、TR（TK1）
ベルセルクソード1★1	バサリカG、TR（ホテル）
ベルセルクソード1★2	バサリカG、TR（ホテル）
ベルセルクソード1★3	バサリカG、TR（ホテル）
ベルセルクソード2★1	バサリグルG、TR（ホテル／TK1）
ベルセルクソード2★2	バサリグルG、TR（ホテル／TK1）
ベルセルクソード2★3	バサリグルG、TR（TK1）
ベルセルクソード3★1	バサリッガーG、TR（TK1）
ベルセルクソード3★2	バサリッガーG、TR（TK1）
ベルセルクソード3★3	バサリッガーG、TR（TK1）
タイフーンダンス★1	Wi-Fi対戦50戦目、TR（ホテル／TK1）
タイフーンダンス★2	TR（ホテル／TK1）
タイフーンダンス★3	ミス金（ナス遺跡1）、店（隠し店P）、TR（TK1）
アトミックマイン1★1	Wi-Fi対戦100戦目、TR（ナンスカ／ホテル／TK1）
アトミックマイン1★2	TR（ホテル／TK1）
アトミックマイン1★3	ミス金（ナス遺跡2）、TR（TK1）
アトミックマイン2★1	TR（TK1）
アトミックマイン2★2	TR（TK1）
アトミックマイン2★3	ミス金（兵士間）、TR（TK1）
アトミックマイン3★1	サブ（ナンスカ・オサ・アガメ）、TR（TK1）
アトミックマイン3★2	TR（TK1）
アトミックマイン3★3	ミス金（次元1）、店（隠し店B）、TR（TK1）
ボムライザー★1	TR（ホテル／TK1）
ボムライザー★2	TR（ホテル／TK1）
ボムライザー★3	ミス金（ドン湖1／ナスSW／裏ドッシー入江）、TR（TK1）
セイレイノイカリ★1	TR（TK1）
セイレイノイカリ★2	ミス青（次元2）、TR（TK1）
セイレイノイカリ★3	ミス青（次元2）、店（隠し店P）、TR（TK1）
シラハドリ★1	TR（TK1）
シラハドリ★2	TR（TK1）
シラハドリ★3	ミス金（次元1）、店（隠し店G）、TR（TK1）
ギガマイン★1	TR（TK1）
ギガマイン★2	TR（TK1）
ギガマイン★3	ミス青（次元2）、店（隠し店B）、Wi-Fi対戦999戦目、TR（TK1）

特殊なブラザーで強化

ブラザーはNPC、リアル、オートの3種類だが、リアルブラザーはダブル・トリプルトライブのために自分とは異なるトライブのブラザーを選ぶことが基本。フェイバリットにも、自分の使いやすいものを選んでもらおう。また、配信限定ながらファーストロックマンをブラザー登録することも可能。旧来のファンにはうれしい仕様だ。

◀ファーストロックマンは、自分ともオートブラザーとも異なるトライブに設定されるぞ

オートブラザーのキズナリョクとフェイバリット

オートブラザーは手軽にブラザー登録でき、自分とは異なるトライブのためダブルトライブ可能になるところがメリットだが、キズナリョクが最大でも100までしか上昇しないという難点もある。キズナリョクについては本編の進行状況やタイトル画面に表示されたマークの個数に応じて上昇していくが、このとき同時にオートブラザーのフェイバリットも変化していく。その最初と最終のパターンは下表のとおり。なお、オートブラザーのフェイバリットはゲーム開始時点で4種類のパターンからランダムに選ばれ、ゲーム中に変化することはない。

◆オートブラザーのフェイバリットの変化

ブラザーを結んだとき			
Aタイプ	Bタイプ	Cタイプ	Dタイプ
ダバフレイム1	デスサイズ1	レーダーミサイル1	ハンマーウェポン1
ポルティックアイ1	シンクロフック1	ヒートグレネード	ポポポンポム1
モジャランス2	エレキスラッシュ	リカバリー120	バスターパネル
ファントムブラック	ファントムブラック	ファントムブラック	ファントムブラック
クリア後（タイトル画面の星座完成）			
Aタイプ	Bタイプ	Cタイプ	Dタイプ
スノーポール3	ビッグアックス	ブラックホール3	アトミックマイン3
マミーハンド3	ハンマーウェポン3	パープルカーペット	ポポポンポム3
コガラシ3	ファイアスラッシュ	ガーディアン	モアイフォール3
オックスファイアSP	ブライSP	ハーブノートSP	イエティブリザードSP

ブラザーに頼らない孤高の戦士

オートブラザーを動員してもブラザーが6人集まらない場合は、キズナリョクの合計値が低く、アビリティを満足に装備できない状況に陥ってしまう。このような場合は割り切ってブラザーを0人とし、孤高のカケラを6個装備してロックマンブライで戦うという選択肢もありだ。孤高のカケラの入手方法は下表のとおり。特殊能力と、ソード性能中心のフォルダを活かして戦おう。

◀アビリティでは得られない、特殊能力の数々。キズナリョクの低さを補ってくれるぞ

◆孤高のカケラ入手方法

場所	時期	入手方法
ショッピングプラザ	第2話以降	サブイベント報酬（くらがり コドク）
ナンスカ遺跡2の電波	クリア後	ジェミニ・スパークに勝利（1回目）
裏コダマタウン	クリア後	犬小屋を調べる
オリヒメのアジト	第7話以降	現在地のモニタを調べる
ドンブラー湖2の電波	第5話以降	デンパ君を調べる
壊れたリフトの電波	第3話以降	デンパ君からもらう

関連商品によるパワーアップ

タカラトミーから発売されている、アニメ「流星のロックマン トライブ」の関連商品を活用すれば、連動して本作のロックマンをさらに強化できる。ゲーム中では実現不可能だったり、制限の厳しいことでも簡単に強化できるので、入手する機会があればぜひ試してみてほしい。

スターキャリアー
3780円（DXエディションのみ5250円、いずれも税込）にてタカラトミーより発売中！

スターキャリアーのレベルアップの反映

関連商品「スターキャリアー」は、それ単体でいくつかのミニゲームを楽しめる。そしてミニゲームで高得点を獲得したりすると、ロックマンのランクが上昇していくという仕組みだ。この「スターキャリアー」のデータは後述のウェーブコマンドカードと同様の作業で本作に反映可能で、ランクに応じて下表のような効果を得る。

◆バージョンとレベルに応じた強化内容

ロックマン／ベルセルクバージョン								
レベル	HP	ファイア	シャッター	チャージ	クーリ	メカ	ボム	アビリティ
1	+30	−	−	−	−	−	−	アンダーシャツ、ファーストバリア
5	+200	+1	−	−	−	−	−	アンダーシャツ、ファーストバリア
10	+350	+2	−	+1	−	+1	−	アンダーシャツ、ファーストバリア
15	+550	+3	+1	+2	+1	+2	−	アンダーシャツ、ファーストバリア
20	+800	+3	+2	+3	+3	+4	+2	アンダーシャツ、ファーストバリア
シノビバージョン								
レベル	HP	ブランク	シャッター	チャージ	クーリ	メカ	ボム	アビリティ
1	+40	−	−	−	−	−	−	アンダーシャツ、フロートシューズ
5	+160	−	+1	+1	−	−	−	アンダーシャツ、フロートシューズ
10	+310	+1	+2	+2	−	−	−	アンダーシャツ、フロートシューズ
15	+500	+2	+3	+3	+2	+2	−	アンダーシャツ、フロートシューズ
20	+700	+3	+4	+4	+3	+4	+2	アンダーシャツ、フロートシューズ
ダイナソーバージョン								
レベル	HP	ブランク	シャッター	チャージ	クーリ	メカ	ボム	アビリティ
1	+50	−	−	−	−	−	−	スーパーアーマー
5	+250	+1	−	−	−	−	−	スーパーアーマー
10	+500	+2	−	−	+1	−	−	スーパーアーマー
15	+750	+3	+1	+1	+2	+1	+1	スーパーアーマー
20	+990	+4	+2	+2	+2	+2	+3	スーパーアーマー

ウェーブコマンドカードによるさまざまな効果

ウェーブコマンドカード（1パック税込210円にてタカラトミーより第2弾まで発売中）は、カードに記された場所を入力画面で順番にタッチしていくことで、さまざまな効果を得られるという関連商品だ。そのおもな分類と効果は、下表のとおり。なお入力画面はカードの分類によって異なり、バトルカードはブランクカードを選択したときの入力画面、アイテムカード（会員証）は裏TKタワー2の電波でデンパ商人に話しかけたあとの入力画面、それ以外のカードはウォーロック画面から切り替えた入力画面で入力する。異なる入力画面で入力した場合は失敗してしまうので、入力するときは間違えないように。また、GカードやDXカードは入力した状態をセーブできないので、リセットしたり電源を切って再開した場合は再度コマンドを入力する必要があるぞ。

◆ウェーブコマンドカードのおもな効果

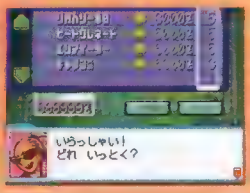
種類	カードの例	効果
バトルカード	ブライソード	ブランクカードに入力すると対応したバトルカードに変化（1枚のみ）
Gカード	メットリオG	対応したウィルスが確実にGサイズに巨大化されて出現
DXカード	ブライDX	対応したボスSPがボスDXに強化されて出現
アイテムカード	ルナからのプレゼント	アイテム、バトルカード、アビリティ、ゼニーなどを入手（1回のみ）
アイテムカード（会員証）	ゴールドカード	裏TKタワー2の電波で入力すると裏ショップが出現
トライブアタックカード	サンダーボルトブレイド	対応したレジェンドカードを入手（使用したあとなら何回でも入力可能）
変身カード	サンダーベルセルク	最初からトライブオンした状態で戦闘開始

アイテムをねこそぎゲット！

アイテムを手軽に入手する手段としては、ショップやカードトレーダーが挙げられる。このような手段を活用しながら、ありとあらゆるアイテムの完全収集をめざそう。

アイテムを購入して入手

ゼニーさえあれば、手軽かつ確実にアイテムを入手できるところがショップの利点だ。ショップの場所と販売している商品のリストは、下表のとおり。在庫の∞については、何個でも購入できることを示している。なお、隠しショップの利用にはウェーブコマンドカードが必要だぞ。



◀ほとんどは電波世界のデンパ商人が販売しており、現実世界のショップはBIGWAVEのみ

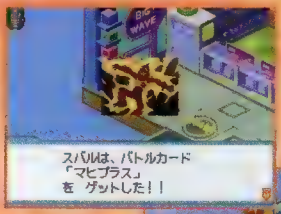
◆アイテム販売場所リスト

アイテム	価格	在庫
赤ポストの電波（第1話以降）		
プチエネルギー	100Z	∞
オープンロック	4000Z	∞
サーチアイ	6000Z	∞
ヒルズ前通りの電波（第1話以降）		
ビッグエネルギー	200Z	∞
ステルスボディ	500Z	∞
サーチアイ	6000Z	∞
ショッピングプラザの電波（第1話以降）		
HPメモリ20（1個目）	1000Z	1
HPメモリ20（2個目）	3000Z	1
HPメモリ20（3個目）	6000Z	1
リカバリー30	600Z	∞
マッドバルカン1	800Z	∞
シンクロフック1	1300Z	∞
ジェットスキー1	2000Z	∞
ヤエバリゾートの電波（第2話以降）		
Dエネルギー	800Z	∞
ステルスボディ	500Z	∞
ファイアサーチ	500Z	∞
BIGWAVE（第3話以降）		
HPメモリ20（1個目）	3000Z	1
HPメモリ20（2個目）	5000Z	1
HPメモリ20（3個目）	8000Z	1
リカバリー80	3000Z	∞
ヒートグレネード	5000Z	∞
エリアイーター	6000Z	∞
キャノン★3	6000Z	∞
ボイズンファラオ（ベルセルクのみ）	50000Z	1
ダークネスホール（シノビのみ）	50000Z	1
ブレイクカウントボム（ダイナソーのみ）	50000Z	1
BIGWAVEの電波（第3話以降）		
Dエネルギー	800Z	∞
オープンロック	4000Z	∞
アクアサーチ	500Z	∞
シンクロフック2	5000Z	∞
展望台の電波（第4話以降）		
Dエネルギー	800Z	∞
サーチアイ	6000Z	∞
エレキサーチ	500Z	∞
ボムライザー	8000Z	∞
ナンスカのスカイウェーブ（第5話以降）		
Dエネルギー	800Z	∞
オープンロック	4000Z	∞
ウッドサーチ	500Z	∞
シンクロフック3	8000Z	∞

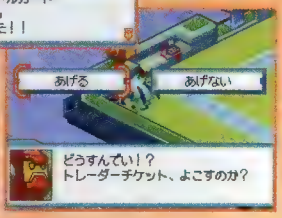
アイテム	価格	在庫
ナンスカ地上絵の電波（第5話以降）		
HPメモリ20（1個目）	5000Z	1
HPメモリ20（2個目）	9000Z	1
HPメモリ20（3個目）	14000Z	1
グリーングレネード	5000Z	∞
ダブルストーン	6000Z	∞
タイフーンダンス	9000Z	∞
アトミックマイン1	10000Z	∞
シラハドリ	20000Z	∞
バミューダラビリンス1（第7話以降）		
HPメモリ20（1個目）	7000Z	1
HPメモリ20（2個目）	12000Z	1
HPメモリ20（3個目）	17000Z	1
アイスグレネード	8000Z	∞
リカバリー150	7000Z	∞
アトミックマイン2	12000Z	∞
ドクリンゴ	15000Z	∞
セイレイノイカリ	17000Z	∞
裏コダマタウン（クリア後）		
ファイアサーチ	500Z	∞
アクアサーチ	500Z	∞
エレキサーチ	500Z	∞
ウッドサーチ	500Z	∞
次元の狭間1（クリア後）		
HPメモリ20（1個目）	10000Z	1
HPメモリ20（2個目）	15000Z	1
HPメモリ20（3個目）	20000Z	1
グレートアックス	8000Z	∞
アトミックマイン3	15000Z	∞
ガーディアン	18000Z	∞
ウラギリノススメ	20000Z	∞
ギガマイン	25000Z	∞
ジェミニサンダー（ベルセルクのみ）	50000Z	1
ゴルゴンアイ（シノビのみ）	50000Z	1
オックスタックル（ダイナソーのみ）	50000Z	1
裏TKタワー2（クリア後、ゴールドカード提示時の隠しショップ）		
ヘビーキャノン★3	23000Z	∞
シンクロフック3★3	40000Z	∞
シルバーメテオ★3	40000Z	∞
シラハドリ★3	50000Z	∞
裏TKタワー2（クリア後、プラチナカード提示時の隠しショップ）		
プラズマガン3★3	28000Z	∞
レーダーミサイル3★3	33000Z	∞
タイフーンダンス★3	55000Z	∞
セイレイノイカリ★3	70000Z	∞
裏TKタワー2（クリア後、ブラックカード提示時の隠しショップ）		
グレートアックス★3	45000Z	∞
アトミックマイン3★3	60000Z	∞
ガーディアン★3	70000Z	∞
ギガマイン★3	80000Z	∞

トレーダーでカードを交換

カードトレーダーは、BIGWAVE（第3話以降）に3、ナンスカ（第5話以降）に5、リゾートホテル（第7話以降）にSP、TKタワー1（クリア後）にSPが設置されている。名称は投入するカードの枚数を示し、SPの場合の枚数は10枚となっているぞ。基本的に投入枚数が多いほどレアカードが出現する仕組みで、各カードが出現するおおよその確率は、下表のとおり。なおビジライザーの使用中、または電波世界で利用した場合はトレーダーのデンパと会話できる。このときトレーダーチケットを渡すと、カードを投入せずにカードを入手できるぞ。出現確率は通常時と同様だ。



◀トレーダーから出現するカードはゲーム開始時点で抽選済み。以後の変動要素はない



▶トレーダーチケットは、3よりもSPに渡したほうがカードの枚数的にはお得だぞ

◆トレーダーにおけるカード出現確率

バトルカード	3(BIGWAVE)	5(ナンスカ)	SP(リゾートホテル)	SP(TKタワー1)
キャノン	3.08%	1.54%	–	–
キャノン★1	1.54%	0.48%	0.19%	–
キャノン★2	–	0.10%	0.19%	–
キャノン★3	–	–	0.10%	–
プラスキャノン	1.54%	0.77%	–	–
プラスキャノン★1	0.78%	0.58%	0.19%	0.19%
プラスキャノン★2	–	–	0.19%	0.19%
プラスキャノン★3	–	–	0.05%	0.10%
ヘビーキャノン	–	0.48%	0.19%	0.29%
ヘビーキャノン★1	–	0.58%	0.29%	0.19%
ヘビーキャノン★2	–	–	0.05%	0.29%
ヘビーキャノン★3	–	–	–	0.05%
プラズマガン1	1.54%	1.54%	–	–
プラズマガン1★1	2.31%	0.58%	0.19%	–
プラズマガン1★2	–	0.58%	0.19%	–
プラズマガン1★3	–	–	0.05%	–
プラズマガン2	1.92%	0.77%	–	–
プラズマガン2★1	–	0.10%	0.19%	0.24%
プラズマガン2★2	–	–	0.29%	0.19%
プラズマガン2★3	–	–	0.05%	0.05%
プラズマガン3	–	–	0.19%	0.19%
プラズマガン3★1	–	–	0.29%	0.19%
プラズマガン3★2	–	–	0.05%	0.29%
プラズマガン3★3	–	–	–	0.05%
エアスプレッド1	2.31%	1.54%	–	–
エアスプレッド1★1	2.31%	0.58%	0.19%	–
エアスプレッド1★2	–	0.58%	0.19%	–
エアスプレッド1★3	–	–	0.05%	–
エアスプレッド2	1.54%	1.54%	–	–
エアスプレッド2★1	–	0.10%	0.19%	0.19%
エアスプレッド2★2	–	–	0.29%	0.19%
エアスプレッド2★3	–	–	0.05%	0.05%
エアスプレッド3	–	0.58%	0.19%	0.19%
エアスプレッド3★1	–	–	0.29%	0.19%
エアスプレッド3★2	–	–	0.05%	0.29%
エアスプレッド3★3	–	–	–	0.05%
レーダーミサイル1	1.92%	0.48%	–	–
レーダーミサイル1★1	2.31%	0.58%	0.19%	–
レーダーミサイル1★2	–	0.10%	0.19%	–
レーダーミサイル1★3	–	–	0.05%	–
レーダーミサイル2	2.31%	0.77%	–	–

バトルカード	3(BIGWAVE)	5(ナンスカ)	SP(リゾートホテル)	SP(TKタワー1)
レーダーミサイル2★1	–	0.10%	0.29%	0.24%
レーダーミサイル2★2	–	–	0.05%	0.19%
レーダーミサイル2★3	–	–	–	0.05%
レーダーミサイル3	–	–	0.19%	0.19%
レーダーミサイル3★1	–	–	0.29%	0.19%
レーダーミサイル3★2	–	–	0.05%	0.29%
レーダーミサイル3★3	–	–	–	0.05%
シンクロフック1	1.92%	0.48%	–	–
シンクロフック1★1	–	0.58%	0.19%	–
シンクロフック1★2	–	0.10%	0.19%	–
シンクロフック1★3	–	–	0.05%	–
シンクロフック2	–	0.58%	–	–
シンクロフック2★1	–	0.10%	0.19%	0.24%
シンクロフック2★2	–	–	0.29%	0.24%
シンクロフック2★3	–	–	0.05%	0.05%
シンクロフック3	–	–	0.19%	0.19%
シンクロフック3★1	–	–	0.29%	0.19%
シンクロフック3★2	–	–	0.05%	0.29%
シンクロフック3★3	–	–	–	0.05%
ミニグレネード1	1.54%	1.54%	–	–
ミニグレネード1★1	1.54%	0.48%	0.19%	–
ミニグレネード1★2	–	0.10%	0.19%	–
ミニグレネード1★3	–	–	0.05%	–
ミニグレネード2	1.92%	0.48%	–	–
ミニグレネード2★1	–	0.10%	0.19%	0.24%
ミニグレネード2★2	–	–	0.29%	0.19%
ミニグレネード2★3	–	–	0.05%	0.05%
ミニグレネード3	–	0.77%	0.19%	0.19%
ミニグレネード3★1	–	–	0.29%	0.19%
ミニグレネード3★2	–	–	0.05%	0.29%
ミニグレネード3★3	–	–	–	0.05%
ヒートグレネード	–	0.77%	0.48%	0.19%
ヒートグレネード★1	–	0.10%	0.19%	0.19%
ヒートグレネード★2	–	–	0.29%	0.19%
ヒートグレネード★3	–	–	0.05%	0.05%
グリーングレネード	–	–	0.48%	0.19%
グリーングレネード★1	–	–	0.19%	0.19%
グリーングレネード★2	–	–	0.29%	0.19%
グリーングレネード★3	–	–	0.05%	0.05%
アイスグレネード	–	–	–	0.19%
アイスグレネード★1	–	–	–	0.24%
アイスグレネード★2	–	–	–	0.29%
アイスグレネード★3	–	–	–	0.05%
ソード	2.31%	2.31%	–	–
ソード★1	1.54%	0.48%	0.38%	0.29%
ソード★2	–	0.77%	0.19%	0.29%
ソード★3	–	0.10%	0.29%	0.19%
ワイドソード	2.31%	2.31%	–	–
ワイドソード★1	1.54%	0.48%	0.19%	0.29%
ワイドソード★2	–	0.77%	0.19%	0.29%
ワイドソード★3	–	0.10%	0.29%	0.19%
ロングソード	2.31%	2.31%	–	–
ロングソード★1	1.54%	0.48%	0.19%	0.29%
ロングソード★2	–	0.77%	0.19%	0.29%
ロングソード★3	–	0.10%	0.29%	0.19%
ホワイトメテオ	–	0.77%	0.19%	0.29%
ホワイトメテオ★1	–	0.10%	0.29%	0.19%
ホワイトメテオ★2	–	–	0.05%	0.19%
ホワイトメテオ★3	–	–	–	0.05%
シルバーメテオ	–	–	0.19%	0.19%
シルバーメテオ★1	–	–	0.05%	0.24%
シルバーメテオ★2	–	–	–	0.29%
シルバーメテオ★3	–	–	–	0.05%
グレートアックス	–	0.77%	0.19%	0.19%

バトルカード	3(BIGWAVE)	5(ナンスカ)	SP(リゾートホテル)	SP(TKタワー1)
グレートアックス★1	–	0.10%	0.29%	0.19%
グレートアックス★2	–	–	0.05%	0.29%
グレートアックス★3	–	–	–	0.05%
ダブルストーン	–	–	–	0.29%
ガーディアン	–	–	–	0.19%
ガーディアン★1	–	–	–	0.19%
ガーディアン★2	–	–	–	0.29%
ガーディアン★3	–	–	–	0.05%
オーラ	–	–	0.05%	0.29%
グランドウェーブ1	2.31%	1.15%	1.15%	–
グランドウェーブ1★1	1.54%	0.48%	0.58%	–
グランドウェーブ1★2	–	0.48%	0.38%	–
グランドウェーブ1★3	–	–	0.48%	–
グランドウェーブ2	1.54%	0.48%	1.15%	0.29%
グランドウェーブ2★1	–	–	0.38%	0.29%
グランドウェーブ2★2	–	–	0.19%	0.19%
グランドウェーブ2★3	–	–	0.19%	0.19%
グランドウェーブ3	–	–	–	0.29%
グランドウェーブ3★1	–	–	–	0.19%
グランドウェーブ3★2	–	–	–	0.19%
グランドウェーブ3★3	–	–	–	0.24%
マッドバルカン1	1.54%	1.15%	1.15%	–
マッドバルカン1★1	1.54%	0.48%	0.58%	–
マッドバルカン1★2	–	0.48%	0.38%	–
マッドバルカン1★3	–	–	0.48%	–
マッドバルカン2	1.92%	0.48%	0.38%	0.29%
マッドバルカン2★1	–	–	0.24%	0.29%
マッドバルカン2★2	–	–	0.19%	0.19%
マッドバルカン2★3	–	–	–	0.19%
マッドバルカン3	–	–	–	0.29%
マッドバルカン3★1	–	–	–	0.19%
マッドバルカン3★2	–	–	–	0.19%
マッドバルカン3★3	–	–	–	0.24%
デスサイズ1	1.92%	1.15%	1.15%	–
デスサイズ1★1	–	0.48%	0.58%	–
デスサイズ1★2	–	0.77%	0.38%	–
デスサイズ1★3	–	–	0.48%	–
デスサイズ2	–	–	0.38%	0.29%
デスサイズ2★1	–	–	0.24%	0.29%
デスサイズ2★2	–	–	0.19%	0.19%
デスサイズ2★3	–	–	–	0.19%
デスサイズ3	–	–	–	0.29%
デスサイズ3★1	–	–	–	0.19%
デスサイズ3★2	–	–	–	0.19%
デスサイズ3★3	–	–	–	0.24%
オロロンハット1	1.54%	1.15%	1.15%	–
オロロンハット1★1	–	0.48%	0.58%	–
オロロンハット1★2	–	0.48%	0.38%	–
オロロンハット1★3	–	–	0.48%	–
オロロンハット2	–	–	0.38%	0.29%
オロロンハット2★1	–	–	0.24%	0.29%
オロロンハット2★2	–	–	0.19%	0.19%
オロロンハット2★3	–	–	–	0.19%
オロロンハット3	–	–	–	0.29%
オロロンハット3★1	–	–	–	0.19%
オロロンハット3★2	–	–	–	0.19%
オロロンハット3★3	–	–	–	0.24%
ジェットスキー1	1.54%	1.15%	0.58%	–
ジェットスキー1★1	–	0.48%	0.58%	–
ジェットスキー1★2	–	0.48%	0.38%	–
ジェットスキー1★3	–	–	0.48%	–
ジェットスキー2	–	0.77%	0.38%	0.29%
ジェットスキー2★1	–	–	0.24%	0.29%
ジェットスキー2★2	–	–	0.19%	0.19%

バトルカード	3(BIGWAVE)	5(ナンスカ)	SP(リゾートホテル)	SP(TKタワー1)
ジェットスキー2★3	–	–	–	0.19%
ジェットスキー3	–	–	–	0.29%
ジェットスキー3★1	–	–	–	0.19%
ジェットスキー3★2	–	–	–	0.19%
ジェットスキー3★3	–	–	–	0.24%
モエリング1	1.54%	1.15%	1.15%	–
モエリング1★1	–	0.48%	0.58%	–
モエリング1★2	–	0.48%	0.38%	–
モエリング1★3	–	–	0.48%	–
モエリング2	–	0.77%	0.38%	0.29%
モエリング2★1	–	–	0.24%	0.29%
モエリング2★2	–	–	0.19%	0.19%
モエリング2★3	–	–	–	0.24%
モエリング3	–	–	–	0.29%
モエリング3★1	–	–	–	0.19%
モエリング3★2	–	–	–	0.19%
モエリング3★3	–	–	–	0.24%
ダバフレイム1	–	0.77%	0.58%	–
ダバフレイム1★1	–	–	0.38%	–
ダバフレイム1★2	–	–	0.38%	–
ダバフレイム1★3	–	–	0.24%	–
ダバフレイム2	–	–	0.38%	0.58%
ダバフレイム2★1	–	–	0.24%	0.29%
ダバフレイム2★2	–	–	0.19%	0.19%
ダバフレイム2★3	–	–	–	0.24%
ダバフレイム3	–	–	–	0.19%
ダバフレイム3★1	–	–	–	0.19%
ダバフレイム3★2	–	–	–	0.19%
ダバフレイム3★3	–	–	–	0.19%
ヒートアッパー1	1.92%	1.15%	0.58%	–
ヒートアッパー1★1	–	–	0.58%	–
ヒートアッパー1★2	–	–	0.38%	–
ヒートアッパー1★3	–	–	0.48%	–
ヒートアッパー2	–	–	0.38%	0.29%
ヒートアッパー2★1	–	–	0.24%	0.29%
ヒートアッパー2★2	–	–	0.19%	0.19%
ヒートアッパー2★3	–	–	–	0.24%
ヒートアッパー3	–	–	–	0.29%
ヒートアッパー3★1	–	–	–	0.19%
ヒートアッパー3★2	–	–	–	0.19%
ヒートアッパー3★3	–	–	–	0.24%
ポポポンボム1	–	–	–	0.29%
ポポポンボム1★1	–	–	–	0.19%
ポポポンボム1★2	–	–	–	0.19%
ポポポンボム1★3	–	–	–	0.19%
ポポポンボム2	–	–	–	0.29%
ポポポンボム2★1	–	–	–	0.19%
ポポポンボム2★2	–	–	–	0.29%
ポポポンボム2★3	–	–	–	0.05%
ポポポンボム3	–	–	–	0.19%
ポポポンボム3★1	–	–	–	0.29%
ポポポンボム3★2	–	–	–	0.29%
ポポポンボム3★3	–	–	–	0.05%
チェインバブル1	–	1.15%	0.58%	–
チェインバブル1★1	–	0.48%	0.58%	–
チェインバブル1★2	–	0.77%	0.38%	–
チェインバブル1★3	–	–	0.48%	–
チェインバブル2	–	–	0.38%	0.58%
チェインバブル2★1	–	–	0.24%	0.29%
チェインバブル2★2	–	–	0.19%	0.19%
チェインバブル2★3	–	–	–	0.24%
チェインバブル3	–	–	–	0.29%
チェインバブル3★1	–	–	–	0.19%
チェインバブル3★2	–	–	–	0.19%

バトルカード	3(BIGWAVE)	5(ナンスカ)	8P(リゾートホテル)	3P(TKタワー1)
チェインバブル3★3	–	–	–	0.19%
ネバーレイン1	–	–	0.58%	0.58%
ネバーレイン1★1	–	–	0.38%	0.29%
ネバーレイン1★2	–	–	0.38%	0.19%
ネバーレイン1★3	–	–	0.24%	0.24%
ネバーレイン2	–	–	–	0.58%
ネバーレイン2★1	–	–	–	0.29%
ネバーレイン2★2	–	–	–	0.19%
ネバーレイン2★3	–	–	–	0.24%
ネバーレイン3	–	–	–	0.19%
ネバーレイン3★1	–	–	–	0.19%
ネバーレイン3★2	–	–	–	0.19%
ネバーレイン3★3	–	–	–	0.19%
スノーボール1	1.54%	1.15%	0.58%	–
スノーボール1★1	–	0.48%	0.58%	–
スノーボール1★2	–	0.48%	0.38%	–
スノーボール1★3	–	–	0.48%	–
スノーボール2	–	0.77%	0.38%	0.29%
スノーボール2★1	–	–	0.24%	0.29%
スノーボール2★2	–	–	0.19%	0.19%
スノーボール2★3	–	–	–	0.24%
スノーボール3	–	–	–	0.19%
スノーボール3★1	–	–	–	0.19%
スノーボール3★2	–	–	–	0.19%
スノーボール3★3	–	–	–	0.24%
ピラニアキッス1	–	1.15%	0.58%	–
ピラニアキッス1★1	–	0.48%	0.38%	–
ピラニアキッス1★2	–	0.77%	0.38%	–
ピラニアキッス1★3	–	–	0.48%	–
ピラニアキッス2	–	–	0.58%	0.58%
ピラニアキッス2★1	–	–	0.38%	0.29%
ピラニアキッス2★2	–	–	0.19%	0.19%
ピラニアキッス2★3	–	–	–	0.24%
ピラニアキッス3	–	–	–	0.19%
ピラニアキッス3★1	–	–	–	0.19%
ピラニアキッス3★2	–	–	–	0.19%
ピラニアキッス3★3	–	–	–	0.19%
ポルティックアイ1	1.54%	1.15%	0.58%	–
ポルティックアイ1★1	–	0.48%	0.58%	–
ポルティックアイ1★2	–	0.77%	0.38%	–
ポルティックアイ1★3	–	–	0.48%	–
ポルティックアイ2	–	–	0.38%	0.29%
ポルティックアイ2★1	–	–	0.24%	0.29%
ポルティックアイ2★2	–	–	0.19%	0.19%
ポルティックアイ2★3	–	–	–	0.24%
ポルティックアイ3	–	–	–	0.19%
ポルティックアイ3★1	–	–	–	0.19%
ポルティックアイ3★2	–	–	–	0.19%
ポルティックアイ3★3	–	–	–	0.24%
ホタルゲリ1	–	–	0.58%	0.58%
ホタルゲリ1★1	–	–	0.38%	0.29%
ホタルゲリ1★2	–	–	0.38%	0.19%
ホタルゲリ1★3	–	–	0.24%	0.24%
ホタルゲリ2	–	–	–	0.58%
ホタルゲリ2★1	–	–	–	0.29%
ホタルゲリ2★2	–	–	–	0.19%
ホタルゲリ2★3	–	–	–	0.24%
ホタルゲリ3	–	–	–	0.19%
ホタルゲリ3★1	–	–	–	0.19%
ホタルゲリ3★2	–	–	–	0.19%
ホタルゲリ3★3	–	–	–	0.19%
ステルスレーザー1	–	–	0.58%	0.58%
ステルスレーザー1★1	–	–	0.38%	0.29%
ステルスレーザー1★2	–	–	0.38%	0.19%

バトルカード	3(BIGWAVE)	5(ナンスカ)	SP(リゾートホテル)	SP(TKタワー1)
ステルスレーザー1★3	–	–	0.24%	0.24%
ステルスレーザー2	–	–	–	0.58%
ステルスレーザー2★1	–	–	–	0.29%
ステルスレーザー2★2	–	–	–	0.19%
ステルスレーザー2★3	–	–	–	0.24%
ステルスレーザー3	–	–	–	0.19%
ステルスレーザー3★1	–	–	–	0.19%
ステルスレーザー3★2	–	–	–	0.19%
ステルスレーザー3★3	–	–	–	0.19%
マミーハンド1	–	–	0.58%	0.58%
マミーハンド1★1	–	–	0.38%	0.29%
マミーハンド1★2	–	–	0.38%	0.19%
マミーハンド1★3	–	–	0.19%	0.24%
マミーハンド2	–	–	–	0.58%
マミーハンド2★1	–	–	–	0.29%
マミーハンド2★2	–	–	–	0.19%
マミーハンド2★3	–	–	–	0.24%
マミーハンド3	–	–	–	0.19%
マミーハンド3★1	–	–	–	0.19%
マミーハンド3★2	–	–	–	0.19%
マミーハンド3★3	–	–	–	0.19%
モジャランス1	1.54%	1.15%	0.58%	–
モジャランス1★1	–	0.48%	0.58%	–
モジャランス1★2	–	0.48%	0.38%	–
モジャランス1★3	–	–	0.48%	–
モジャランス2	–	–	0.38%	0.29%
モジャランス2★1	–	–	0.24%	0.29%
モジャランス2★2	–	–	0.19%	0.19%
モジャランス2★3	–	–	–	0.24%
モジャランス3	–	–	–	0.29%
モジャランス3★1	–	–	–	0.19%
モジャランス3★2	–	–	–	0.19%
モジャランス3★3	–	–	–	0.24%
ヘンゲノジュツ1	–	1.15%	0.58%	–
ヘンゲノジュツ1★1	–	0.48%	0.38%	–
ヘンゲノジュツ1★2	–	0.77%	0.38%	–
ヘンゲノジュツ1★3	–	–	0.24%	–
ヘンゲノジュツ2	–	–	0.38%	0.29%
ヘンゲノジュツ2★1	–	–	0.24%	0.29%
ヘンゲノジュツ2★2	–	–	0.19%	0.19%
ヘンゲノジュツ2★3	–	–	–	0.24%
ヘンゲノジュツ3	–	–	–	0.19%
ヘンゲノジュツ3★1	–	–	–	0.19%
ヘンゲノジュツ3★2	–	–	–	0.19%
ヘンゲノジュツ3★3	–	–	–	0.19%
コガラシ1	–	0.77%	0.58%	–
コガラシ1★1	–	–	0.38%	–
コガラシ1★2	–	–	0.38%	–
コガラシ1★3	–	–	0.24%	–
コガラシ2	–	–	0.58%	0.58%
コガラシ2★1	–	–	0.24%	0.29%
コガラシ2★2	–	–	0.19%	0.19%
コガラシ2★3	–	–	–	0.24%
コガラシ3	–	–	–	0.19%
コガラシ3★1	–	–	–	0.19%
コガラシ3★2	–	–	–	0.19%
コガラシ3★3	–	–	–	0.19%
ニドラッシュ1	–	0.77%	0.58%	–
ニドラッシュ1★1	–	–	0.38%	–
ニドラッシュ1★2	–	–	0.38%	–
ニドラッシュ1★3	–	–	0.24%	–
ニドラッシュ2	–	–	0.38%	0.58%
ニドラッシュ2★1	–	–	0.24%	0.29%
ニドラッシュ2★2	–	–	0.19%	0.19%

バトルカード	3(BIGWAVE)	5(ナンスカ)	SP(リゾートホテル)	SP(TKタワー1)
ニドラッシュ2★3	–	–	–	0.24%
ニドラッシュ3	–	–	–	0.29%
ニドラッシュ3★1	–	–	–	0.19%
ニドラッシュ3★2	–	–	–	0.19%
ニドラッシュ3★3	–	–	–	0.19%
グリーンカーペット	–	0.77%	0.58%	0.58%
グリーンカーペット★1	–	–	0.38%	0.29%
グリーンカーペット★2	–	–	0.38%	0.19%
グリーンカーペット★3	–	–	0.24%	0.24%
ブルーカーペット	–	–	–	0.58%
ブルーカーペット★1	–	–	–	0.29%
ブルーカーペット★2	–	–	–	0.19%
ブルーカーペット★3	–	–	–	0.24%
パープルカーペット	–	–	–	0.19%
パープルカーペット★1	–	–	–	0.19%
パープルカーペット★2	–	–	–	0.19%
パープルカーペット★3	–	–	–	0.19%
ケサランパサラン1	–	0.77%	0.58%	–
ケサランパサラン1★1	–	–	0.38%	–
ケサランパサラン1★2	–	–	0.38%	–
ケサランパサラン1★3	–	–	0.24%	–
ケサランパサラン2	–	–	0.38%	0.58%
ケサランパサラン2★1	–	–	0.24%	0.29%
ケサランパサラン2★2	–	–	0.19%	0.19%
ケサランパサラン2★3	–	–	–	0.24%
ケサランパサラン3	–	–	–	0.19%
ケサランパサラン3★1	–	–	–	0.19%
ケサランパサラン3★2	–	–	–	0.19%
ケサランパサラン3★3	–	–	–	0.19%
ハンマーウェポン1	–	–	0.58%	0.58%
ハンマーウェポン1★1	–	–	0.38%	0.29%
ハンマーウェポン1★2	–	–	0.38%	0.19%
ハンマーウェポン1★3	–	–	0.19%	0.24%
ハンマーウェポン2	–	–	–	0.58%
ハンマーウェポン2★1	–	–	–	0.29%
ハンマーウェポン2★2	–	–	–	0.19%
ハンマーウェポン2★3	–	–	–	0.24%
ハンマーウェポン3	–	–	–	0.19%
ハンマーウェポン3★1	–	–	–	0.19%
ハンマーウェポン3★2	–	–	–	0.19%
ハンマーウェポン3★3	–	–	–	0.19%
ジャングルストーム	–	–	–	0.29%
ジャングルストーム★1	–	–	–	0.19%
ジャングルストーム★2	–	–	–	0.24%
ジャングルストーム★3	–	–	–	0.19%
スノーストーム	–	–	–	0.29%
スノーストーム★1	–	–	–	0.19%
スノーストーム★2	–	–	–	0.24%
スノーストーム★3	–	–	–	0.19%
ポイズンストーム	–	–	–	0.29%
ポイズンストーム★1	–	–	–	0.19%
ポイズンストーム★2	–	–	–	0.24%
ポイズンストーム★3	–	–	–	0.19%
エレキスラッシュ	–	1.15%	0.58%	0.58%
エレキスラッシュ★1	–	0.48%	0.38%	0.29%
エレキスラッシュ★2	–	0.77%	0.24%	0.19%
エレキスラッシュ★3	–	–	0.19%	0.24%
ウッドスラッシュ	–	–	0.58%	0.29%
ウッドスラッシュ★1	–	–	0.38%	0.29%
ウッドスラッシュ★2	–	–	0.38%	0.19%
ウッドスラッシュ★3	–	–	0.24%	0.24%
ファイアスラッシュ	–	–	–	0.19%
ファイアスラッシュ★1	–	–	–	0.19%
ファイアスラッシュ★2	–	–	–	0.19%

バトルカード	3(BIGWAVE)	5(ナンスカ)	SP(リゾートホテル)	SP(TKタワー1)
ファイアスラッシュ★3	–	–	–	0.24%
モアイフォール1	–	0.77%	0.58%	–
モアイフォール1★1	–	–	0.38%	–
モアイフォール1★2	–	–	0.38%	–
モアイフォール1★3	–	–	0.24%	–
モアイフォール2	–	–	0.38%	0.58%
モアイフォール2★1	–	–	0.24%	0.29%
モアイフォール2★2	–	–	0.19%	0.19%
モアイフォール2★3	–	–	–	0.24%
モアイフォール3	–	–	–	0.19%
モアイフォール3★1	–	–	–	0.19%
モアイフォール3★2	–	–	–	0.19%
モアイフォール3★3	–	–	–	0.19%
ブラックホール1	–	–	0.58%	0.58%
ブラックホール2	–	–	–	0.58%
ブラックホール3	–	–	–	0.19%
ベルセルクソード1	–	0.77%	0.58%	–
ベルセルクソード1★1	–	–	0.38%	–
ベルセルクソード1★2	–	–	0.38%	–
ベルセルクソード1★3	–	–	0.24%	–
ベルセルクソード2	–	–	0.38%	0.58%
ベルセルクソード2★1	–	–	0.24%	0.29%
ベルセルクソード2★2	–	–	0.19%	0.19%
ベルセルクソード2★3	–	–	–	0.24%
ベルセルクソード3	–	–	–	0.19%
ベルセルクソード3★1	–	–	–	0.19%
ベルセルクソード3★2	–	–	–	0.19%
ベルセルクソード3★3	–	–	–	0.19%
タイフーンダンス	–	0.58%	0.48%	–
タイフーンダンス★1	–	–	0.29%	0.19%
タイフーンダンス★2	–	–	0.05%	0.29%
タイフーンダンス★3	–	–	–	0.05%
アトミックマイン1	–	0.77%	0.19%	0.29%
アトミックマイン1★1	–	0.10%	0.29%	0.24%
アトミックマイン1★2	–	–	0.05%	0.19%
アトミックマイン1★3	–	–	–	0.10%
アトミックマイン2	–	–	0.05%	0.19%
アトミックマイン2★1	–	–	–	0.19%
アトミックマイン2★2	–	–	–	0.19%
アトミックマイン2★3	–	–	–	0.05%
アトミックマイン3	–	–	–	0.19%
アトミックマイン3★1	–	–	–	0.19%
アトミックマイン3★2	–	–	–	0.29%
アトミックマイン3★3	–	–	–	0.05%
パラライズステージ	–	1.54%	1.15%	0.29%
ゼツエンステージ	–	1.54%	1.15%	0.29%
リカバリー10	2.31%	1.15%	–	–
リカバリー30	2.31%	1.15%	–	–
リカバリー50	3.08%	1.54%	1.15%	–
リカバリー80	1.54%	1.54%	0.77%	0.29%
リカバリー120	–	0.48%	0.48%	0.19%
リカバリー150	–	–	0.19%	0.24%
リカバリー200	–	–	0.29%	0.38%
リカバリー300	–	–	–	0.29%
バリア	2.31%	2.31%	–	–
スーパーバリア	–	0.58%	0.29%	0.19%
アタックパネル	–	0.58%	0.19%	0.29%
フクヘイパネル	–	0.58%	0.19%	0.29%
バスターパネル	–	0.58%	0.19%	0.29%
インビジブル	0.78%	0.77%	0.77%	0.29%
ホイッスル	1.92%	1.54%	1.15%	0.29%
ボムライザー	–	0.58%	0.48%	–
ボムライザー★1	–	–	0.29%	0.19%
ボムライザー★2	–	–	0.05%	0.29%

バトルカード	3(BIGWAVE)	5(ナンスカ)	SP(リゾートホテル)	SP(TKタワー1)
ボムライザー★3	–	–	–	0.05%
エリアイーター	–	–	–	0.29%
セイレイノイカリ	–	–	0.05%	0.24%
セイレイノイカリ★1	–	–	–	0.19%
セイレイノイカリ★2	–	–	–	0.29%
セイレイノイカリ★3	–	–	–	0.05%
シラハドリ	–	–	0.05%	0.24%
シラハドリ★1	–	–	–	0.19%
シラハドリ★2	–	–	–	0.29%
シラハドリ★3	–	–	–	0.05%
ドクリンゴ	–	–	0.05%	0.24%
ウラギリノススメ	–	–	–	0.24%
ギガマイン	–	–	–	0.19%
ギガマイン★1	–	–	–	0.29%
ギガマイン★2	–	–	–	0.29%
ギガマイン★3	–	–	–	0.05%
クサムラステージ	4.61%	2.31%	1.15%	0.29%
アイスステージ	4.61%	2.31%	1.15%	0.29%
ホーリーパネル	–	–	–	0.05%
マヒプラス	4.61%	2.31%	1.15%	0.29%
アタック+10	4.61%	2.31%	1.15%	0.29%
ファントムブラック	–	–	0.29%	0.24%
ファントムブラックEX	–	–	–	0.19%
ファントムブラックSP	–	–	–	0.29%
イエティブリザード	–	–	0.29%	0.24%
イエティブリザードEX	–	–	–	0.19%
イエティブリザードSP	–	–	–	0.29%
ブライ	–	–	0.29%	0.24%
ブライEX	–	–	–	0.19%
ブライSP	–	–	–	0.29%
ブラキオウェーブ	–	–	0.29%	0.24%
ブラキオウェーブEX	–	–	–	0.19%
ブラキオウェーブSP	–	–	–	0.29%
コンドルジオグラフ	–	–	0.29%	0.24%
コンドルジオグラフEX	–	–	–	0.19%
コンドルジオグラフSP	–	–	–	0.29%
エンプティー	–	–	0.29%	0.24%
エンプティーEX	–	–	–	0.19%
エンプティーSP	–	–	–	0.29%
オックスファイア	–	–	0.29%	0.24%
オックスファイアEX	–	–	–	0.19%
オックスファイアSP	–	–	–	0.29%
ハープノート	–	–	0.29%	0.24%
ハープノートEX	–	–	–	0.19%
ハープノートSP	–	–	–	0.29%
オヒュカスクイーン	–	–	0.29%	0.24%
オヒュカスクイーンEX	–	–	–	0.19%
オヒュカスクイーンSP	–	–	–	0.29%
ジェミニスパーク（※出現しない）	–	–	–	–
ジェミニスパークEX（※出現しない）	–	–	–	–
ジェミニスパークSP（※出現しない）	–	–	–	–
キャンサーバブル（※出現しない）	–	–	–	–
キャンサーバブルEX（※出現しない）	–	–	–	–
キャンサーバブルSP（※出現しない）	–	–	–	–
ゴートカンフー（※出現しない）	–	–	–	–
ゴートカンフーEX（※出現しない）	–	–	–	–
ゴートカンフーSP（※出現しない）	–	–	–	–
オリガジェネラル（※出現しない）	–	–	–	–
オリガジェネラルEX（※出現しない）	–	–	–	–
オリガジェネラルSP（※出現しない）	–	–	–	–
アポロンフレイム（※出現しない）	–	–	–	–
アポロンフレイムEX（※出現しない）	–	–	–	–
アポロンフレイムSP（※出現しない）	–	–	–	–

ブランクカードを集めよう

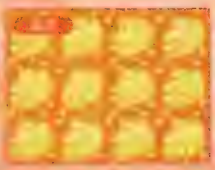
ブランクカードはそのままでは何の役にも立たないシロモノだが、前述した関連商品のウェーブコマンドカードを利用することで、さまざまな種類のカードに変化させられる。その中には既存のメガ・ギガクラスはもちろん、ほかのバージョンのギガクラスや、通常は入手できないブランク限定カードもあるぞ。また、ブランク版のメガ・ギガクラスは通常のものとは別扱いで、同じメガ・ギガクラスをフォルダに2枚組み込むことも可能だ。ブランクカード入手方法は下表のとおり。

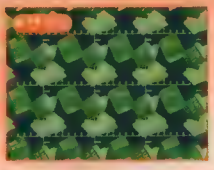
◆ブランクカード入手方法

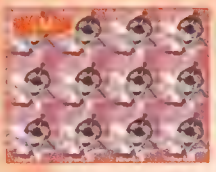
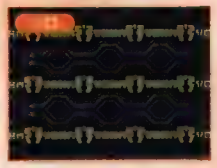
場所	時期	入手方法
–	–	ストーリー進行上で入手
ゴン太の部屋	第3話以降	ベッドを調べる
キザマロの部屋	第3話以降	机を調べる
展望台	第5話以降	サブイベント報酬（ラッカー・オトシモン）
クックドゥドゥルドゥの電波	第5話以降	MW（青）から入手
古代トンボの電波	第6話以降	MW（青）から入手
アンモナイトの電波	第6話以降	MW（青）から入手
エランドの電波	第7話以降	MW（青）から入手
ショッピングプラザ	クリア後	サブイベント報酬（天地守）
壊れたディスプレイの電波	クリア後	MW（青）から入手

好きな壁紙にチェンジ

パーソナル画面の背景などに表示されている模様のことを壁紙といい、最初は流星マークの描かれた「ノーマル」に設定されている。この壁紙にはいくつか種類があり、下表のような方法で入手可能。入手したあとはキーアイテムで「○○壁紙」というアイテムを選択し、登録をすれば壁紙が下の写真のような模様に変更されるぞ。好みのキャラに変えるもよし、ソロ壁紙でムーの気分を味わうもよしだ。なお詳細は不明だが、壁紙はもう1種類存在しているらしい……？





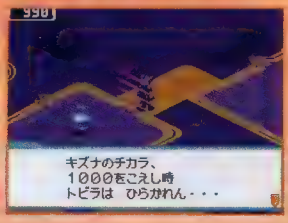



◆壁紙入手方法

壁紙	場所	時期	入手方法
ミソラ壁紙	委員長の部屋	クリア後	サブイベント報酬（雪ミソラ）
ルナ壁紙	委員長の部屋	第2話以降	パソコンを調べる
ゴン太壁紙	ゴン太の部屋	第3話以降	パソコンを調べる
キザマロ壁紙	キザマロの部屋	第3話以降	パソコンを調べる
アイ壁紙	ゲレンデ1	第3話以降	サブイベント報酬（滑田アイ）
デンパ壁紙	メガ・ディスプレイの電波	第2話以降	デンパ商人から3000ゼニーで購入
LM壁紙	ショッピングプラザ	第2話以降	LM・シンのとなりの女性から3000ゼニーで購入
ソロ壁紙	裏ロッポンドーヒルズの電波	クリア後	デンパ君を調べる
??壁紙	?	?	?

キズナリョクを高めて特典ゲット

マップ中には、キズナリョクが特定値以上でなければ開かないトビラがいくつかある。ほとんどはルナたち4人とオートブラザーのキズナリョクを最高値まで上昇させれば開くので、下表を参考にトビラを開けて回ろう。また、トビラと同様にキズナリョクが特定値以上だともらえるアイテムについてもまとめたので、参考にしてほしい。



◀本作の重要キーワードである“キズナ”を示すことで、トビラを開くことができる

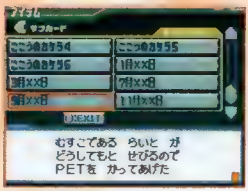
◆キズナリョクを条件にもらえるアイテム

キズナリョクを条件に開くトビラ&その先で入手できるアイテム			
場所	相手	必要キズナリョク	入手アイテム
ロッポンドーヒルズの電波	トビラ	100以上	チャージV（LV1）
ヤエバリゾートの電波	トビラ	150以上	プラズマガン1★3
ドンブラー村の電波	トビラ	350以上	フラッシュアイ
ナンスカ村の電波	トビラ	600以上	リュウセイパワー
次元の狭間2	トビラ	1000以上	100000ゼニー

会話でキズナリョクを条件にもらえるアイテム			
場所	相手	必要キズナリョク	入手アイテム
ショッピングプラザ	受付	50以上	HPメモリ10
リゾートホテル	お土産屋	100以上	HPメモリ10
コダマタウンのスカイウェーブ	デンパ君	310以上	暗号
ドンブラー村	お土産屋	500以上	ユーモアワード
ナンスカの電波	デンパ君	350以上	暗号
ナンスカ地上絵の電波	デンパ君	350以上	コレクトバイザー

『ロックマン エグゼ』の思い出

右にまとめた『ロックマン エグゼ』シリーズのGBAカートリッジのいずれかをニンテンドーDS本体にセットして本作を起動すると、ダブルスロットイン状態になる。この状態でゲームを再開するとエグゼイベント開始メールが届き、そのあとセーブしておけば以降はGBAカートリッジを外してもエグゼイベントは進行していく。開始メールが届いたあとは、右にまとめた場所にテキストデータが配置され、これを調べるとウィルスバトルが発生。これに勝利すると、とある人物の日記を読める。日記をすべて読み終えると、ごほうびにエグゼブラスターをもらえるぞ。



◀日記には「ロックマン エグゼ6」の後日談のようなものが書かれているので、ファンなら必読！

◆ダブルスロットイン イベントデータ

ダブルスロットイン対応GBAソフト
ロックマン エグゼ
ロックマン エグゼ2
ロックマン エグゼ3
ロックマン エグゼ3 BLACK
ロックマン エグゼ4 トーナメントレッドサン
ロックマン エグゼ4 トーナメントブルームーン
ロックマン エグゼ4.5 リアルオペレーション
ロックマン エグゼ5 チームオブブルース
ロックマン エグゼ5 チームオブカーネル
ロックマン エグゼ6 電脳獣グレイガ
ロックマン エグゼ6 電脳獣ファルザー
ロックマン エグゼ バトルチップGP

テキストデータ配置場所
赤ポストの電波
古い双眼鏡の電波
忘れ去られた氷の像の電波
沈没船の電波
アンモナイトの電波

クリア報酬
エグゼブラスター（ウォーロックの武器）

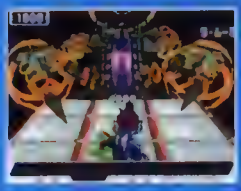
COLUMN

究極の強敵を打ち倒せ!!

隠しエリアを攻略し、キズナリョクを高め、アイテムを集めまくった仲間たちを待ち受けていたのは、さらなる戦いだった！　立ちふさがる強敵を倒し、今こそすべてを極めよ!!

ラ・ムー超進化！

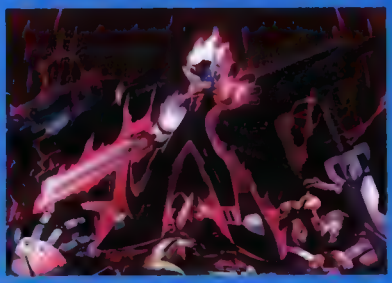
次元の狭間でアポロン・フレイムを倒したあと、ムー大陸でラ・ムーに最終決戦を挑むと、ラ・ムーがほかのボスEXやSPにあたるXa（カオス）という形態に強化されている。HPや攻撃力がかなり上昇しているうえに、攻撃動作も速くなっているので苦戦は必至。回復・防御系のカードを多めに用意し、慎重に戦うようにしたい。



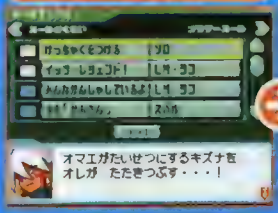
◀ただでさえ激しい攻撃が、さらに激しさを増している　ヘストコンボも活用しよう

ブライからの挑戦状

タイトル画面の星座が完成したあとゲームを再開すると、ソロから挑戦状とでもいうべき内容のメールが届く。そのあとはルナ、ゴン太、キザマロ、ミソラのサブイベントを解決し、4人全員のキズナリョクを100まで上昇させよう。この状態でラ・ムーXaを倒すと、エンディング終了後に特殊イベントが発生し、ブライの最強形態であるSX（ソリチュードX）と戦えるぞ。まさにこれが、本作における頂上決戦だ。



メール到着！



▲キズナを忘れる男、ソロから伝えられたメッセージ。最終決戦のとき迫る！

全員＋100！

▲ルナたちのキズナリョクは、サブイベントを解決すれば100まで上昇する

SX登場!!

▲条件を満たしたあとラ・ムーXaを倒せば、ついにブライSXがその姿を現す

ブライSXと何度でも対戦

ブライSXとの決戦イベントは1回しか発生しないが、倒したあとにデータをセーブしておくと、ナンスカ遺跡2の電波にブライSXが出現。話しかけると、キャンサーバブルなどと同様に戦うことができ、戦闘後は勝敗に関わらずHP全快となるぞ。ゲームオーバーの心配はないので、腕試しとゼニー稼ぎに戦いまくろう。

◀ナンスカ遺跡2の電波にたたずんでいるブライSX　以降は何度でも戦いを挑めるぞ

マップガイド
現実&電波世界の歩き方を紹介
MAP GUIDE
CHAPTER 4

マップガイド

主人公のスバルが冒険する世界は、現実世界と電波世界が入り組む複雑なもの。ここでは、そんな広大なマップをさまざまな詳細データといっしょに紹介していく。

ページの見方

1. エリアの名前：エリア周辺の名称と特徴。電波世界はロックマンの姿にならないと入れない。
2. マップ名：建物別に示されるマップの名称。マップ名は、下画面の右下にも表示される。
3. ショップデータ：ショップやデンパ商人から買えるものの一覧。値段と購入可能な個数もわかる。
4. 出現ウィルス：各マップに出現するウィルスのデータ。★は特殊エンカウントであることを表す。
5. 出現ミステリーウェーブデータ：マップ上に置かれるMWのリスト。表内番号はマップ上のMWアイコンとリンクし、中身は出現するもの、そして種類はMWの種類を表す。種類には中身がランダムで変化する線、中身が固定で1回とると消える青とカギのかかった紫、低確率で出現する金の4種類。なお、マップで入手できるアビリティアイテムの能力はLV2～4で表記。表記のないものはLV1になる。

金のMW 出現条件

金のMWは出現率が、かなり低めに設定されている。それだけに中身も珍しいものが多く、★3つのスターカードやメガクラスカードが入手できる。出現抽選は電波世界からウェーブアウトするたびに行われているぞ。

現実世界 コダマタウン

スバルとその仲間たちが暮らしている町。現実世界では唯一バトルカードが買えるショップ「BIGWAVE」があり、バス停を利用することで、他の場所に移動もできる。

BIGWAVE販売リスト　（第3話～）		
商品名	価格	個数
HPメモリ20	3000Z	1
HPメモリ20	5000Z	1
HPメモリ20	8000Z	1
リカバリー80	3000Z	∞
ヒートグレネード	5000Z	∞
エリアイーター	6000Z	∞
キャノン★3	6000Z	∞
ポイズンファラオ(ベルセルクのみ)	50000Z	1
ダークネスホール（シノビのみ）	50000Z	1
ブレイクカウントボム(ダイナソーのみ)	50000Z	1

電波世界

コダマタウン

電波世界への入口が点在する電波世界のターミナル。ストーリーが進むと委員長の家の屋根にパラボラアンテナが設置され、そこからスカイウェーブへと進めるようになる。

BIGWAVEの電波　デンパ商人（第3話～）

商品名	価格	個数
Dエネルギー	800Z	∞
オープンロック	4000Z	∞
アクアサーチ	500Z	∞
シンクロフック2	5000Z	∞

ゴリバルの繁華の電波	ゴリバルのリビングの電波	ゴリマタウンの電波	BIGWAVEの電波
出現ウィルス	出現ウィルス	出現ウィルス	出現ウィルス
メットリオ	メットリオ	メットリオ	メットリオ
メットリオG	メットリオ2（第3話～）	メットリオ2（第3話～）	メットリオG
メットリオ2（第3話～）	バルカナ	バルカナ	メットリオ2（第3話～）
バルカナ	バルガンナー（第3話～）	バルガンナー（第3話～）	バルカナ
バルガンナー（第3話～）	キルミィ（第3話～）	キルミィ（第3話～）	バルカナG
キルミィ（第3話～）	★カカペットG（第6話～）	ドッカーン（第3話～）	バルガンナー（第3話～）
		★ヌッキー（第6話～）	
		★ヌッキーG（第6話～）	

■出現ミステリーウェーブ

番号	中身	種類	番号	中身	種類
MW01	100Z	緑	MW06	リカバリー30	緑
	150Z	緑		モエリング1	緑
	300Z	緑		グランドウェーブ1	緑
	400Z	緑	MW07	マヒプラス	青
	グランドウェーブ1	緑	MW08	120Z	緑
	ソード	緑		170Z	緑
	クサムラステージ	緑		190Z	緑
	リカバリー10	緑		230Z	緑
MW02	120Z	緑		ロングソード	緑
	160Z	緑		マヒプラス	緑
	200Z	緑		モエリング1	緑
	300Z	緑		グランドウェーブ1	緑
	グランドウェーブ1	緑	MW09	HPメモリ10	青
	ロングソード	緑	MW10	460Z	緑
	クサムラステージ	緑		510Z	緑
	バリア	緑		560Z	緑
MW03	10000Z	金		670Z	緑
	キャノン★3	金		HP+100	緑
	プラズマガン1★3	金		マヒプラス	緑
	エアスプレッド1★3	金		トレーダーチケット	緑
	ホワイトメテオ	金		ヒートアッパー1	緑
MW04	グランドウェーブ1	青	MW11	15000Z	金
MW05	プチエネルギー	青		プラスキャノン★3	金
MW06	100Z	緑		プラズマガン2★3	金
	150Z	緑		ヒートグレネード★3	金
	300Z	緑		イエティブリザード	金
	350Z	緑	MW12	HPメモリ20	青
	クサムラステージ	緑			

ゴン太の部屋の電波

ごちゃごちゃ箱の電波（第4話～） P129

キザマロの部屋の電波

踏み台の電波（第5話～） P129

委員長の部屋の電波

オシャレタンスの電波（第3話～） P129

ヴンナの[illegible]の[illegible]
出現ウィルス
メットリオ
メットリオ2（第3話～）
バルガンナー（第3話～）
キルミィ（第3話～）

キヤヴマロの[illegible]の[illegible]
出現ウィルス
メットリオ2（第3話～）
バルカナ
バルガンナー（第3話～）
キルミィ（第3話～）

[illegible]の[illegible]の[illegible]
出現ウィルス
メットリオ
メットリオ2（第3話～）
バルカナ
バルカナG
バルガンナー（第3話～）
キルミィ（第3話～）

■出現ミステリーウェーブ

番号	中身	種類
MW01	300Z	緑
	360Z	緑
	420Z	緑
	480Z	緑
	ヒートアッパー1	緑
	マヒプラス	緑
	HP+100	緑
	プラスキャノン	緑
MW02	プラスキャノン	青
MW03	360Z	緑
	410Z	緑
	490Z	緑
	580Z	緑
	マッドバルカン2	緑

番号	中身	種類
MW03	オロロンハット1	緑
	ホイッスル	緑
	グランドウェーブ1	緑
MW04	ホイッスル	青
MW05	280Z	緑
	360Z	緑
	420Z	緑
	530Z	緑
	ロングソード	緑
	マヒプラス	緑
	モエリング1	緑
	グランドウェーブ1	緑
MW06	アタックパネル	青

テレビの電波

スバルのリビングの電波 P124

看板の電波

コダマタウンの電波 P124

犬小屋の電波

ユーモアバスター(2000Z 第7話〜)

コダマタウンの電波 P124

赤ポストの電波

デンパ商人

コダマタウンの電波 P124

温水プールの電波

コダマタウンの電波 P124

パソコンの電波

スバルの部屋の電波 P124

赤ポストの電波　デンパ商人（第1話〜）

商品名	価格	個数
プチエネルギー	100Z	∞
オープンロック	4000Z	∞
サーチアイ	6000Z	∞

オシャレタンスの電波

委員長の部屋の電波 P127

ごちゃごちゃ箱の電波

ゴン太の部屋の電波 P126

踏み台の電波

キザマロの部屋の電波 P126

ワゴンセールの電波

BIGWAVEの電波 P125

テレビの電波

出現ウィルス
メットリオ

電話の電波

出現ウィルス
メットリオ
バルカナ

ゼルダの電波

出現ウィルス
メットリオ
バルカナ

郵ポストの電波

出現ウィルス
メットリオ
バルカナ

海水プールの電波

出現ウィルス
メットリオ2
ピラニッシュ
ピラニッシュG
フラッター

パソコンの電波

出現ウィルス
メットリオ
バルカナ
モエローダー
オロロン

オシャレタンスの電波

出現ウィルス
メットリオ
バルカナ
ラビジェット

ごちゃごちゃ箱の電波

出現ウィルス
メットリオ2
バルガンナー
キルミィ
ドッカーン
アイズ
モジャヘイ

踏み台の電波

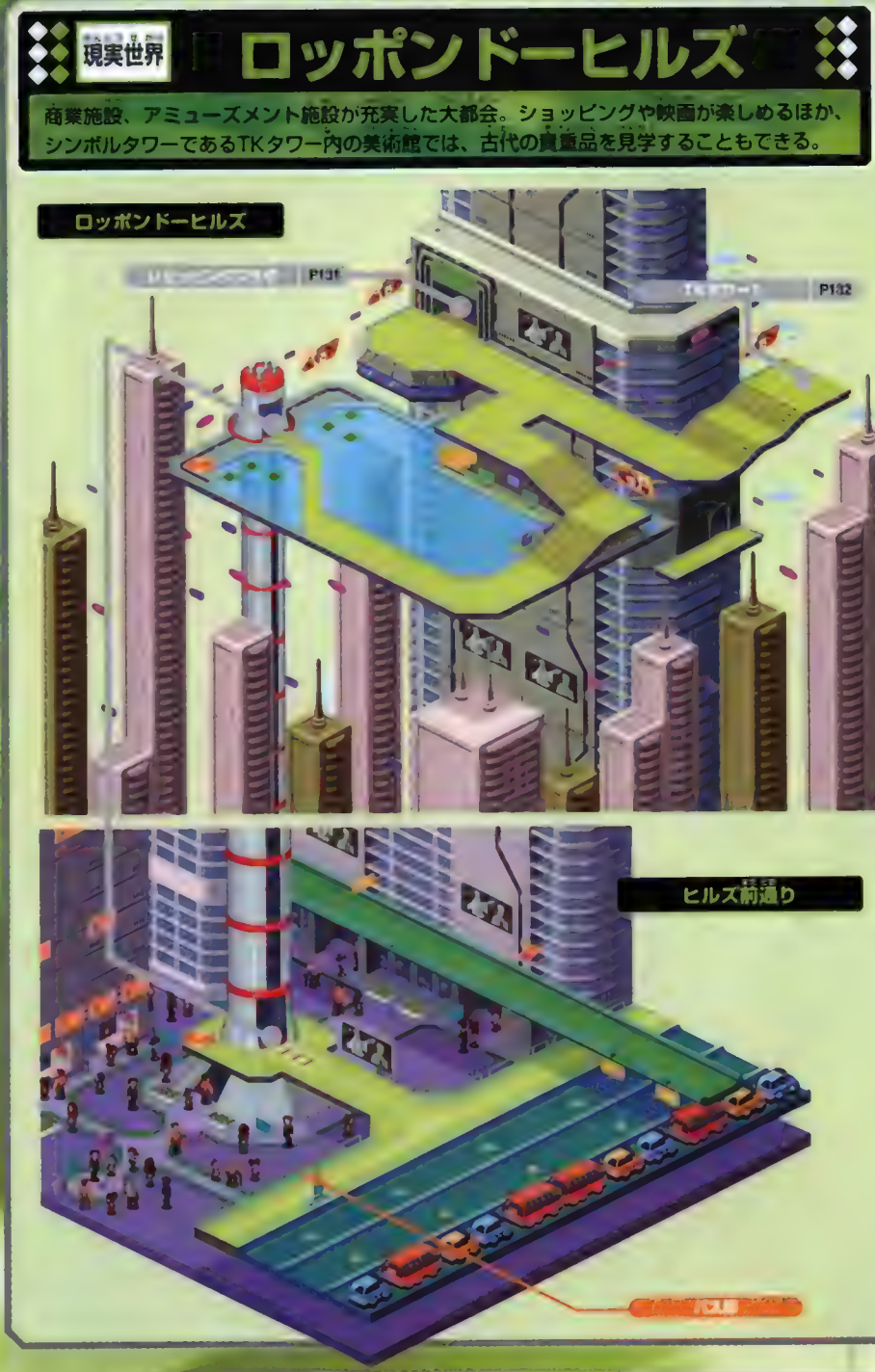
出現ウィルス
メットリオ2
バルガンナー
マネヌッキー
フラッター
バサラン

ワゴンセールの電波

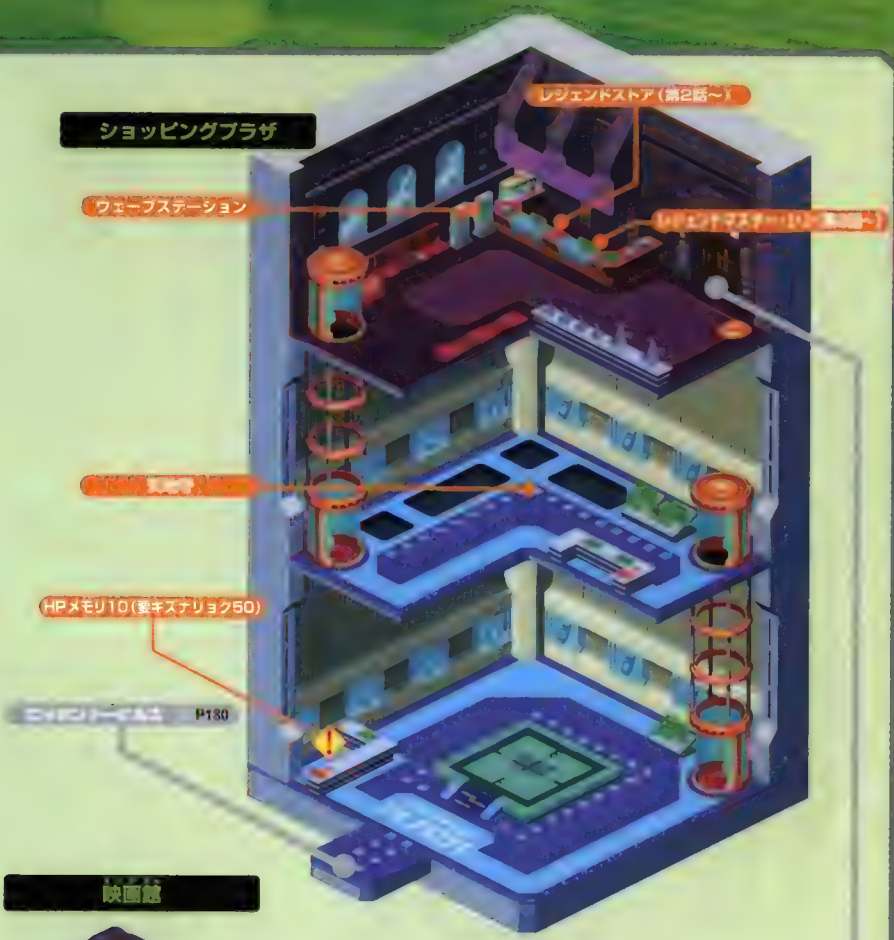
出現ウィルス
メットリオ
バルカナ
モジャヘイ

■出現ミステリーウェーブ

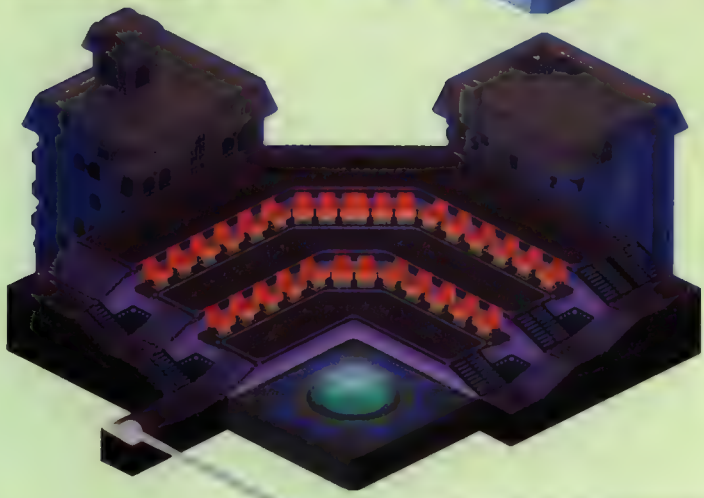
番号	中身	種類	番号	中身	種類
MW01	アタック+10	青	MW09	700Z	青
MW02	プチエネルギー	青	MW10	ビッグエネルギー	青
MW03	400Z	青	MW11	ファーストバリア	青
MW04	ロングソード	青	MW12	ビッグエネルギー	青
MW05	プチエネルギー	青	MW13	HPメモリ10	青
MW06	HPメモリ10	青	MW14	HPメモリ10	青
MW07	アクアサーチ	青	MW15	ファイアサーチ	青
MW08	ビッグエネルギー	青	MW16	ビッグエネルギー	青


現実世界
ロッポンドーヒルズ
商業施設、アミューズメント施設が充実した大都会。ショッピングや映画が楽しめるほか、シンボルタワーであるTKタワー内の美術館では、古代の貴重品を見学することもできる。
ロッポンドーヒルズ
P131
P132
ヒルズ前通り

ショッピングプラザ

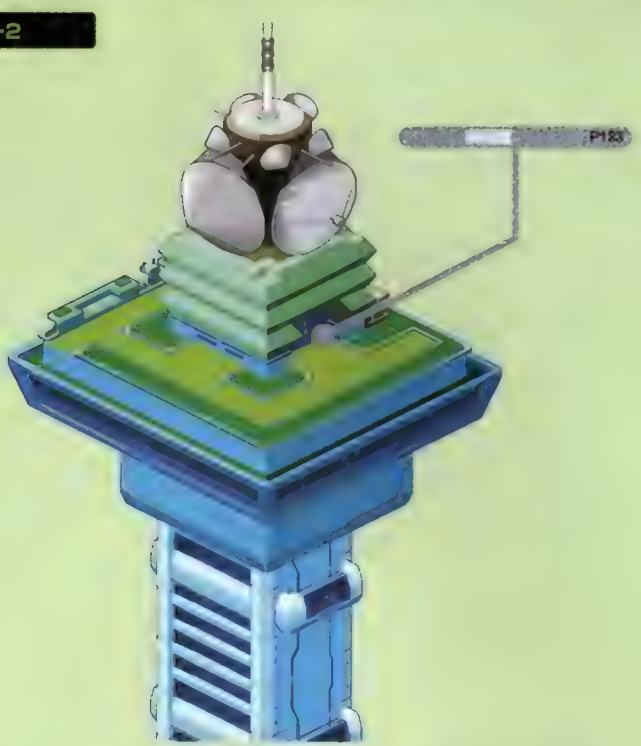


映画館



TKタワー1

TKタワー2

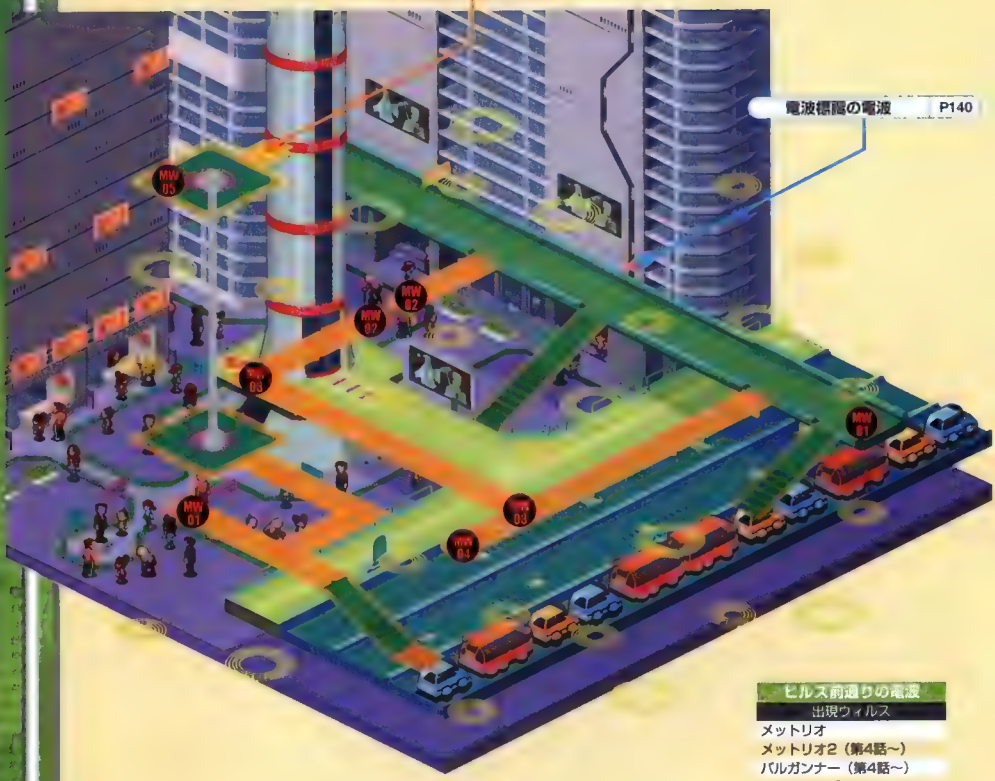


美術館

電波世界 ロッポンドーヒルズ

複雑に入り組んだウェーブロードが特徴的な場所。MWが多く設置されているので残らずに集めておこう。またTKタワー2の電波では、初めてのボス戦が待ち受けている。

ヒルズ前通りの電波



ヒルズ前通りの電波

出現ウィルス
メットリオ
メットリオ2（第4話～）
バルガンナー（第4話～）
★モエローダー
★モエローダーG
モエモーター（第4話～）
ネバーラ（第6話～）

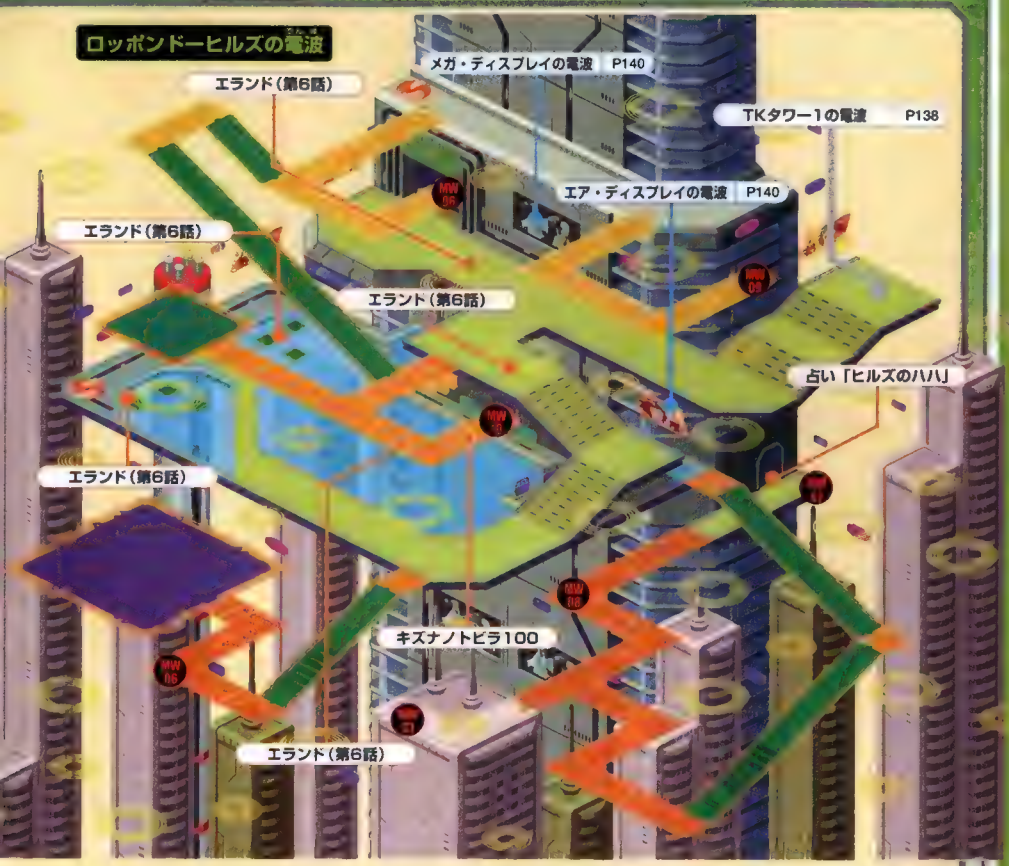
ロッポンドーヒルズの電波

出現ウィルス
メットリオ（第4・5話以外）
メットリオ2（第4話～）
バルカナ
バルガンナー（第4話～）
モエローダー
モエモーター（第4話～）
ネバーラ（第6話～）
フラッター（第6話～）
オルルン（第6話～）

ヒルズ前通りの電波　デンパ商人（第1話～）

商品名	価格	個数
ビッグエネルギー	200Z	∞
ステルスボディ	500Z	∞
サーチアイ	6000Z	∞

ロッポンドーヒルズの電波



■出現ミステリーウェーブ

番号	中身	種類	番号	中身	種類
MW01	140Z	緑	MW06	100Z	緑
	180Z	緑		150Z	緑
	220Z	緑		300Z	緑
	280Z	緑		500Z	緑
	リカバリー30	緑		グランドウェーブ1	緑
	グランドウェーブ1	緑		モエリング1	緑
	エアスプレッド1	緑		ロングソード	緑
	トレーダーチケット	緑		トレーダーチケット	緑
MW02	190Z	緑	MW07	130Z	緑
	230Z	緑		180Z	緑
	270Z	緑		260Z	緑
	310Z	緑		390Z	緑
	アタック+10	緑		マッドバルカン1	緑
	グランドウェーブ1	緑		アタック+10	緑
	ミニグレネード1	緑		エアスプレッド1	緑
	モエリング1	緑		ワイドソード	緑
MW03	10000Z	金	MW08	10000Z	金
	キャノン★3	金		キャノン★3	金
	プラズマガン1★3	金		プラズマガン1★3	金
	ミニグレネード1★3	金		エアスプレッド1★3	金
	シルバーメテオ	金		ホワイトメテオ	金
MW04	マッドバルカン1	青	MW09	モエリング1	青
MW05	リカバリー30	青	MW10	チャージV	青

ショッピングプラザの電波

映画館の電波

ショッピングプラザの電波　デンパ商人（第1話～）

商品名	価格	個数
HPメモリ20	1000Z	1
HPメモリ20	3000Z	1
HPメモリ20	6000Z	1
リカバリー30	600Z	∞
マッドバルカン1	800Z	∞
シンクロフック1	1300Z	∞
ジェットスキー1	2000Z	∞

ショッピングプラザの電波 出現ウィルス
メットリオ
メットリオ2（第4話～）
バルカナ
バルガンナー（第4話～）
モエローダー
モエモーター（第4話～）

映画館の電波 出現ウィルス
メットリオ（第3話まで）
メットリオ2（第4話～）
バルカナ（第3話まで）
バルガンナー（第4話～）
モエローダー（第3話まで）
モエモーター（第4話～）
オピュカス・クイーンSP（第4話クリア後）

■出現ミステリーウェーブ

番号	中身	種類	番号	中身	種類
MW01	130Z	緑	MW03	10000Z	金
	190Z	緑		キャノン★3	金
	250Z	緑		プラズマガン1★3	金
	330Z	緑		エアスプレッド1★3	金
	マヒプラス	緑		ホワイトメテオ	金
	モエリング1	緑	MW04	HPメモリ10	青
	ミニグレネード1	緑	MW05	プチエネルギー	青
	マッドバルカン1	緑	MW06	150Z	緑
MW02	150Z	緑		190Z	緑
	200Z	緑		240Z	緑
	250Z	緑		270Z	緑
	300Z	緑		マッドバルカン1	緑
	アタック+10	緑		バリア	緑
	グランドウェーブ1	緑		クサムラステージ	緑
	ワイドソード	緑		モエリング1	緑
	トレーダーチケット	緑	MW07	インビジブル	青

TKタワー1の電波

TKタワー2の電波 P139

オロロン（第1話）

トレ十郎（クリア後）

古い双眼鏡の電波（第3話～） P140

かみかくし（第3話）

美術館の電波

かみかくし（第3話）

管理システムの電波（第4話～） P141

かみかくし（第3話）

◆オロロンに注意◆

第1話では、TKタワー1と2のマップ上を移動し、ぶつかると戦闘になるオロロンが登場する。ボス戦前の消耗を避けるためにも、かわしておきたい。TKタワー1、2のマップにある白い矢印は、オロロンの動きを示しているので参考にしよう。

◆かみかくしの穴◆

第3話では、地面の穴をかわすミニゲームが発生する。表示されるボタンを素早く押して回避しよう。

TKタワー2の電波

TKタワー1の電波	電波塔の電波	TKタワーRO電波
出現ウィルス	出現ウィルス	出現ウィルス
メットリオ	キルミィ	メットリオ（第5話まで）
メットリオ2（第4話～）	★ドッカーン	メットリオ2（第4話～）
バルカナ	★ドッカーンG	バルカナ（第5話まで）
バルガンナー（第4話～）	アイズ	バルガンナー（第4話～）
モエローダー（第4・5話以外）	モジャヘイ	モエローダー（第5話まで）
モエモーター（第4話～）		モエモーター（第4話～）
ネバーラ（第6話～）		ネバーラ（第6話～）
オロロン		フラッター（第6話～）
オルルン（第6話～）		オロロン
		オルルン（第6話～）
		ファントム・ブラックSP（第7話クリア後）

■出現ミステリーウェーブ

番号	中身	種類
MW01	160Z	緑
	180Z	緑
	260Z	緑
	380Z	緑
	グランドウェーブ1	緑
	ワイドソード	緑
	マヒプラス	緑
	モエリング1	緑
MW02	180Z	緑
	240Z	緑
	280Z	緑
	340Z	緑
	マッドバルカン1	緑
	オロロンハット1	緑
	モエリング1	緑
	トレーダーチケット	緑
MW03	10000Z	金
	ミニグレネード1★3	金
	プラズマガン1★3	金
	エアスプレッド1★3	金
	シルバーメテオ	金

番号	中身	種類
MW04	HPメモリ10	青
MW05	レーダーミサイル1	青
MW06	360Z	緑
	550Z	緑
	670Z	緑
	ジェットスキー1	緑
	アタックパネル	緑
	ヒートアッパー1	緑
	HP+100	緑
	トレーダーチケット	緑
MW07	500Z	緑
	600Z	緑
	700Z	緑
	スノーボール1	緑
	リカバリー50	緑
	HP+100	緑
	デスサイズ1	緑
	レーダーミサイル1	緑
MW08	バーストグローブ	青
MW09	200Z	緑
	240Z	緑

番号	中身	種類
MW09	280Z	緑
	320Z	緑
	レーダーミサイル1	緑
	プラズマガン1	緑
	アタック+10	緑
	モエリング1	緑
MW10	170Z	緑
	230Z	緑
	290Z	緑
	350Z	緑
	マッドバルカン1	緑
	オロロンハット1	緑
	クサムラステージ	緑
	ワイドソード	緑
MW11	10000Z	金
	キャノン★3	金
	プラズマガン1★3	金
	ミニグレネード1★3	金
	シルバーメテオ	金
MW12	オロロンハット1	青
MW13	ビッグエネルギー	青

エア・ディスプレイの電波

ロッポンドーヒルズの電波 P135

メガ・ディスプレイの電波

ロッポンドーヒルズの電波 P135

デンパ電波(3000Z)

電波標識の電波

ヒルズ前通りの電波 P134

古い双眼鏡の電波

TKタワー1の電波 P138

ヒエヒエボディ

TKアンテナの電波

TKタワー2の電波 P139

監視カメラの電波

ショッピングプラザの電波 P136

いちゃいちゃシートの電波

映画館の電波 P137

管理システムの電波

美術館の電波 P138

エア・ディスプレイの電波	メカ・ディスプレイの電波	電波塔の電波	古い双眼鏡の電波
出現ウィルス	出現ウィルス	出現ウィルス	出現ウィルス
メットリオ	メットリオ	メットリオ	バルカナ
バルカナ	バルカナ	バルカナ	キルミィ
モエローダー	モエローダー	モエローダー	ドッカーン
			オロロン

TVアンテナの電波	電波塔メカの電波	いちゃいちゃシートの電波	管理システムの電波
出現ウィルス	出現ウィルス	出現ウィルス	出現ウィルス
バルカナ	メットリオ	バルカナ	メットリオ2
モエローダー	バルカナ	モエローダー	キルミィ
オロロン	モエローダー	オロロン	ドッカーン
オロロンG			アイズ

■出現ミステリーウェーブ

番号	中身	種類
MW01	リカバリー30	青
MW02	プチエネルギー	青
MW03	450Z	青
MW04	ステルスボディ	青
MW05	800Z	青
MW06	ビッグエネルギー	青
MW07	ビッグエネルギー	青
MW08	550Z	青
MW09	サーチアイ	青
MW10	サーチアイ	青

現実世界

ヤエバリゾート

スキーと食事が楽しめる人気のスポット。コダマタウンとロッポンドーヒルズのバス停から、いつでも訪れることが可能。人気のスキー選手・滑田アイとはここで知り合える。

ヤエバリゾート

スウィートルーム
HPメモリ10
リゾートホテル
HPメモリ10
HPメモリ10(ホズナリュック100)
P142
P142

グルメタウン

ゲレンデ2
ゲレンデ1
リフト乗り場
リフト乗り場
P144

電波世界

ヤエバリゾート

ワープ床を多く利用するため、見た目以上に複雑なエリア。マップでつながりをしっかりと確認しよう。また、電波変換後はゲレンデの坂が登れるようになることも覚えておこう。

ヤエバリゾートの電波

リゾートホテルの電波

スウィートルームの電波

ヤエバリゾートの電波　デンバ商人（第2話～）

商品名	価格	個数
Dエネルギー	800Z	∞
ステルスボディ	500Z	∞
ファイアサーチ	500Z	∞

ヤエバリゾートの電波 出現ウィルス	リゾートホテルの電波 出現ウィルス	スウィートルームの電波 出現ウィルス
★ラビジェット	アイズ	アイズ
★ラビジェットG	★モジャヘイ	モジャヘイ
ラビロケット（第5話～）	★モジャヘイG	
アイズ		
モジャヘイ		

■出現ミステリーウェーブ

番号	中身	種類
MW01	160Z	緑
	220Z	緑
	310Z	緑
	390Z	緑
	プラズマガン1	緑
	HP+50	緑
	エアスプレッド2	緑
	リカバリー50	緑
MW02	130Z	緑
	240Z	緑
	350Z	緑
	460Z	緑
	トレーダーチケット	緑
	ジェットスキー1	緑
	インビジブル	緑
	アイスステージ	緑
MW03	10000Z	金
	シンクロフック1★3	金
	レーダーミサイル1★3	金
	エアスプレッド2★3	金
	ファントムブラック	金
MW04	プラズマガン1★3	青
MW05	シンクロフック1	青
MW06	アタックパネル	青
MW07	160Z	緑
	200Z	緑

番号	中身	種類
MW07	240Z	緑
	300Z	緑
	エアスプレッド2	緑
	インビジブル	緑
	モジャランス1	緑
	アンダーシャツ	緑
MW08	170Z	緑
	230Z	緑
	300Z	緑
	370Z	緑
	モジャランス1	緑
	アタックパネル	緑
	レーダーミサイル1	緑
	トレーダーチケット	緑
MW09	アンダーシャツ	青
MW10	Dエネルギー	青
MW11	300Z	緑
	410Z	緑
	530Z	緑
	650Z	緑
	アイスステージ	緑
	アンダーシャツ	緑
	モジャランス1	緑
	リカバリー50	緑
MW12	タンガロアピアス	青

グルメタウンの電波

スノーゴロン（第2話）

忘れ去られた氷の像の電波 P150

オックス・ファイアEX BOSS

オックス・ファイア／EX（イベント戦闘） BOSS1

スノーゴロン（第2話）

巨大鉄板の電波（第5話～） P150

ヤエバリゾートの電波 P146

ゲレンデ2の電波 P149

ゲレンデ1の電波

デンパ君救出ミニゲーム（第2話）

クリスマスツリーの電波（第5話～） P151

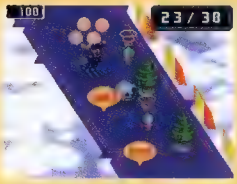
キャンサーバブル／EX SP（第2話クリア後） BOSS1

デンパ君救出ミニゲーム（第2話）

ゲレンデ2の電波

◆デンパ君を救え◆

第2話のボス戦前には、デンパ君救出ミニゲームがマップに追加される。デンパ君に触れることで救出ができ、デンパ君の数が規定数に達するとクリアとなる。ただし、雪ダルマにぶつかると救出数－2、木にぶつかると体力が－2される。だが、ゲームオーバーになることはない。



グルメタウンの電波

出現ウィルス
- ラビジェット
- ラビロケット（第5話～）
- アイズ
- モジャヘイ
- オックス・ファイアSP（第2話クリア後）

ゲレンデ1の電波

出現ウィルス
- ラビジェット
- ラビロケット（第5話～）
- スノーゴロン
- スノーゴロドン（第5話～）
- アイズ
- モジャヘイ

ゲレンデ2の電波

出現ウィルス
- ラビジェット
- ラビロケット（第5話～）
- スノーゴロン
- スノーゴロドン（第5話～）
- アイズ
- モジャヘイ
- イエティ・ブリザードSP（第2話クリア後）

■出現ミステリーウェーブ

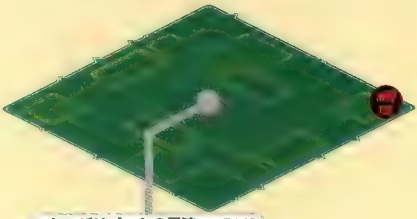
番号	中身	種類	番号	中身	種類
MW01	180Z	緑	MW05	HP+50	緑
	210Z	緑		アタックパネル	緑
	370Z	緑		ポルティックアイ1	緑
	430Z	緑		ジェットスキー1	緑
	ミニグレネード1	緑	MW06	10000Z	金
	レーダーミサイル1	緑		シンクロフック1★3	金
	アタックパネル	緑		レーダーミサイル1★3	金
	HP+50	緑		プラズマガン1★3	金
MW02	200Z	緑		ファントムブラック	金
	280Z	緑	MW07	エアスプレッド2	青
	360Z	緑	MW08	アイスステージ	青
	480Z	緑	MW09	180Z	緑
	HP+50	緑		220Z	緑
	エアスプレッド2	緑		350Z	緑
	ポルティックアイ1	緑		460Z	緑
	アイスステージ	緑		レーダーミサイル1	緑
MW03	HPメモリ20	青		モジャランス1	緑
MW04	120Z	緑		HP+50	緑
	230Z	緑		インビジブル	緑
	340Z	緑	MW10	210Z	緑
	450Z	緑		290Z	緑
	アタックパネル	緑		340Z	緑
	モジャランス1	緑		480Z	緑
	トレーダーチケット	緑		アタックパネル	緑
	アンダーシャツ	緑		リカバリー50	緑
MW05	190Z	緑		アンダーシャツ	緑
	240Z	緑		エアスプレッド2	緑
	290Z	緑	MW11	HPメモリ20	青
	360Z	緑	MW12	リカバリー50	青

雪ダルマの電波

コブラノキバ（スノーポール1と交換）

ヤエバリゾートの電波　P146

噴水電波の電波



ヤエバリゾートの電波　P146

巨大鉄板の電波

グルメタウンの電波　P148

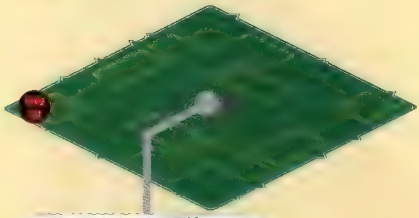
忘れ去られた氷の像の電波

グルメタウンの電波　P148

宿泊モニターの電波

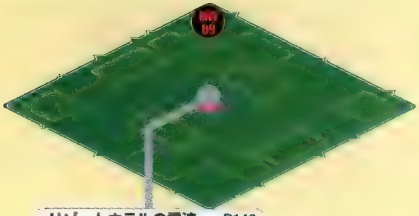
リゾートホテルの電波　P146

てんがいベッドの電波



スウィートルームの電波　P147

お土産パネルの電波



リゾートホテルの電波 P146

クリスマスツリーの電波

ゲレンデ1の電波 P148

壊れたリフトの電波

ゲレンデ2の電波 P148

ダルマの電波
出現ウィルス
ラビジェット
モジャヘイ

出現ウィルス
メットリオ
ラビジェット
モジャヘイ

出現ウィルス
ラビロケット
ドッカーン
マネヌッキー

出現ウィルス
メットリオ
ラビジェット
アイズ
モジャヘイ

出現ウィルス
アイズ
モジャヘイ

出現ウィルス
アイズ
モジャヘイ

出現ウィルス
メットリオ
アイズ
モジャヘイ

クリスマスツリーの電波
出現ウィルス
スノーゴロドン
アイズ
マネヌッキー

壊れたリフトの電波
出現ウィルス
スノーゴロン
アイズ

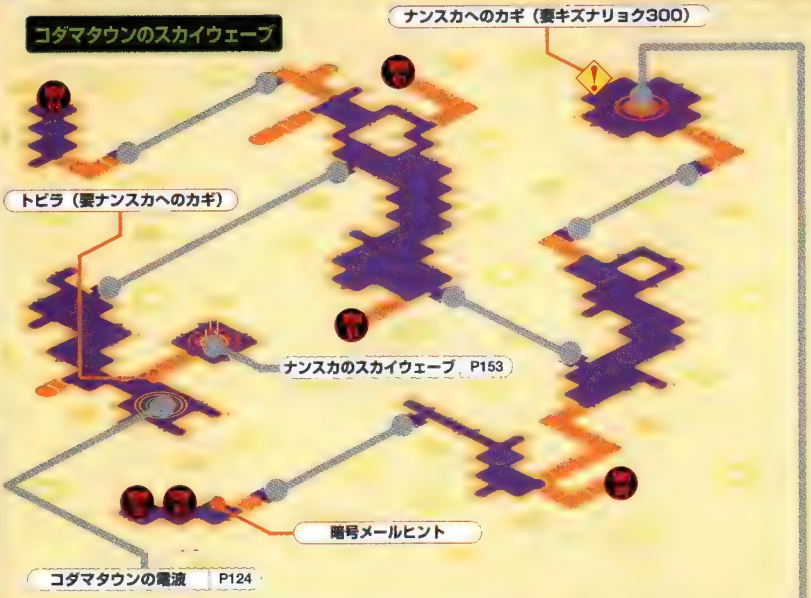
■出現ミステリーウェーブ

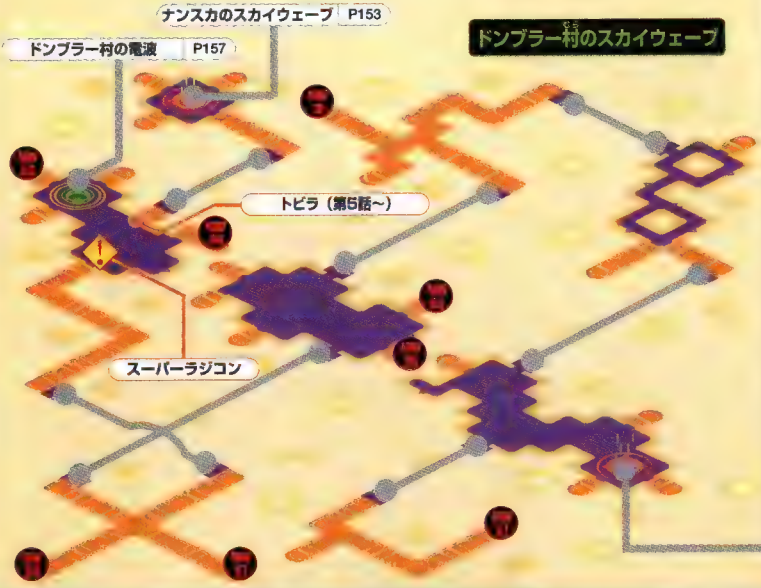
番号	中身	種類
MW01	オープンロック	青
MW02	ビッグエネルギー	青
MW03	Dエネルギー	青
MW04	オープンロック	青
MW05	HPメモリ20	青
MW06	600Z	青
MW07	ビッグエネルギー	青
MW08	Dエネルギー	青
MW09	740Z	青
MW10	トレーダーチケット	青
MW11	レーダーミサイル2	青

電波世界

スカイウェーブ

委員長の部屋の屋根にあるパラボラアンテナから飛べる世界。この世界を行き来することで、世界のあらゆる場所に移動が可能になる。ストーリーが進行すると近道が出現することも。





ナンスカのスカイウェーブ

ナンスカのスカイウェーブ　デンバ商人　（第5話～）

商品名	価格	個数
Dエネルギー	800Z	∞
オープンロック	4000Z	∞
ウッドサーチ	500Z	∞
シングロフック3	8000Z	∞

コダマタウンのスカイウェーブ 出現ウィルス	ドンブラー村のスカイウェーブ 出現ウィルス	ナンスカのスカイウェーブ 出現ウィルス
メットリオ2	メットリオ2	メットリオ2
キルミィ	バルガンナー	バルガンナー
モエモーター	キルミィ	キルミィ
フラッター	ドッカーン	フラッター
パサラン	フラッター	パサラン
	パサラン	フワラン
		ハーブ・ノートSP（第7話クリア後）

■出現ミステリーウェーブ

番号	中身	種類	番号	中身	種類	番号	中身	種類
MW01	670Z	緑	MW06	730Z	緑	MW11	670Z	緑
	740Z	緑		810Z	緑		760Z	緑
	820Z	緑		890Z	緑		870Z	緑
	910Z	緑		950Z	緑		990Z	緑
	アタックパネル	緑		フクヘイパネル	緑		グリーンカーペット	緑
	HP+100	緑		HP+100	緑		リカバリー120	緑
	プラスキャノン	緑		ミニグレネード2	緑		アタックパネル	緑
	エアスプレッド2	緑		ケサランパサラン1	緑		HP+200	緑
MW02	580Z	緑	MW07	720Z	緑	MW12	830Z	緑
	640Z	緑		840Z	緑		920Z	緑
	700Z	緑		960Z	緑		1060Z	緑
	820Z	緑		1100Z	緑		1230Z	緑
	プラズマガン2	緑		エアスプレッド3	緑		HP+200	緑
	HP+100	緑		HP+100	緑		ゼツエンステージ	緑
	レーダーミサイル2	緑		ニドラッシュ1	緑		ニドラッシュ1	緑
	トレーダーチケット	緑		トレーダーチケット	緑		スーパーバリア	緑
MW03	10000Z	金	MW08	10000Z	金	MW13	10000Z	金
	レーダーミサイル2★3	金		ミニグレネード2★3	金		ヘビーキャノン★3	金
	エアスプレッド2★3	金		エアスプレッド3★3	金		ボムライザー★3	金
	イエティブリザード	金		ホワイトメテオ★3	金		リカバリー300	金
	ブライ	金		ブライ	金		ブライ	金
MW04	リカバリー80	青	MW09	HPメモリ20	青	MW14	スーパーバリア	青
MW05	バブルハンド	紫	MW10	ケセランパセラン1	青			

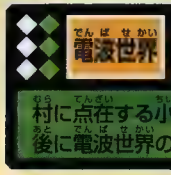
現実世界

ドンブラー村

行方不明にになったキザマロを探すために訪れる場所。小さな町ながら、突如ドンブラー湖に現れた恐竜・ドッシーの影響で、世界中から多くの観光客が押し寄せている。

展望台
HPメモリ10
ウェーブロード出現（500Z）
P154

ドッシーの入り江



ドンブラー村

村に点在する小さな小島には、ウェーブロードを使って行ける。ゴート・カンフーを倒した後に電波世界のドンブラー村にある釣竿を調べると、新しいウェーブロードが出現するぞ。

ドンブラー村の電波

ドンブラー村の電波

出現ウィルス
メットリオ2
ラビロケット
ドッカーン
サワニガー
カワニガー（第6話～）
ホタロー（第6話～）
ヌッキー
フラッター

■出現ミステリーウェーブ

番号	中身	種類
MW01	560Z	緑
	620Z	緑
	700Z	緑
	ファーストバリア	緑
	エアスプレッド3	緑
	チェインバブル1	緑
	プラズマガン2	緑
	トレーダーチケット	緑
MW02	510Z	緑
	610Z	緑
	810Z	緑
	HP+50	緑

番号	中身	種類
MW02	リカバリー80	緑
	ポルティックアイ1	緑
	パラライズステージ	緑
	プラズマガン2	緑
MW03	15000Z	金
	プラスキャノン★3	金
	プラズマガン2★3	金
	ミニグレネード2★3	金
	ブライ	金
MW04	フラッシュアイ	青
MW05	HPメモリ20	青

展望台の電波

展望台の電波　デンバ商人（第4話～）

商品名	価格	個数
Dエネルギー	800Z	∞
サーチアイ	6000Z	∞
エレキサーチ	500Z	∞
ボムライザー	8000Z	∞

ドッシーの入り江の電波

電脳的の電波

出現ウィルス
ラビロケット
サワニガー
カワニガー（第6話～）
ホタロー（第6話～）
アイズ
ヌッキー
パサラン
フワラン（第6話～）

ドッシーの入り江の電波

出現ウィルス
メットリオ2
ラビロケット
★サワニガー
★サワニガーG（第6話～）
カワニガー（第6話～）
ホタロー（第6話～）
ヌッキー
モジャヘイ
フラッター

■出現ミステリーウェーブ

番号	中身	種類
MW01	360Z	緑
	550Z	緑
	720Z	緑
	HP+100	緑
	リカバリー80	緑
	ヘンゲノジュツ1	緑
	チェインバブル1	緑
	レーダーミサイル1	緑
MW02	HP+200	青
MW03	430Z	緑
	540Z	緑
	760Z	緑
	HP+100	緑
	HP+50	緑
	パラライズステージ	緑
	ミニグレネード2	緑

番号	中身	種類
MW03	トレーダーチケット	緑
MW04	400Z	緑
	600Z	緑
	800Z	緑
	ファーストバリア	緑
	プラスキャノン	緑
	チェインバブル1	緑
	ポルティックアイ1	緑
	レーダーミサイル2	緑
MW05	15000Z	金
	ホワイトメテオ★3	金
	シンクロフック2★3	金
	リカバリー300	金
	ブライ	金
MW06	エアスプレッド3	青

ドンブラー湖1の電波

展望台の電波 P158

水門の主のデンパ君1

沈没船の電波（第6話～） P162

水門の主のデンパ君3

ドンブラー湖2の電波 P161

水門の主のデンパ君2

王の冠の電波（第5話～） P163

ドンブラー湖1 出現ウィルス
メットリオ2
バルガンナー
サワニガー（第5話まで）
カワニガー（第6話～）
ピラニッシュ
ピラニヤン（第6話～）
アイズ
モノソード

ドンブラー湖2 出現ウィルス
メットリオ2
バルガンナー
サワニガー（第5話まで）
カワニガー（第6話～）
ピラニッシュ
ピラニヤン（第6話～）
アイズ
モノソード
プラキオ・ウェーブSP（第4話クリア後）

ドンブラー湖2の電波

■出現ミステリーウェーブ

番号	中身	種類
MW01	690Z	緑
	850Z	緑
	920Z	緑
	HP+100	緑
	フクヘイパネル	緑
	ピラニアキッス1	緑
	エレキスラッシュ	緑
	ミニグレネード2	緑
MW02	トレーダーチケット【採掘アイテム】	緑
	プチエネルギー【採掘アイテム】	緑
	600Z【採掘アイテム】	緑
	プラズマガン2【採掘アイテム】	緑
	HP+50 LV2【採掘アイテム】	緑
	ヘンゲノジュツ1【採掘アイテム】	緑
	チェインバブル1【採掘アイテム】	緑
	プラスキャノン【採掘アイテム】	緑
MW03	15000Z	金
	エアスプレッド3★3	金
	ボムライザー★3	金
	イエティブリザード	金
	ブライ	金
MW04	ホワイトメテオ	青

番号	中身	種類
MW05	610Z	緑
	710Z	緑
	790Z	緑
	880Z	緑
	HP+200	緑
	エレキスラッシュ	緑
	エアスプレッド3	緑
	トレーダーチケット	緑
MW06	Dエネルギー【採掘アイテム】	緑
	オープンロック【採掘アイテム】	緑
	800Z【採掘アイテム】	緑
	リカバリー80【採掘アイテム】	緑
	レーダーミサイル1【採掘アイテム】	緑
	フロートシューズ【採掘アイテム】	緑
	HP+100 LV2【採掘アイテム】	緑
	フクヘイパネル【採掘アイテム】	緑
MW07	15000Z	金
	レーダーミサイル2★3	金
	ミニグレネード2★3	金
	イエティブリザード	金
	ブライ	金

ハウスセキュリティの電波

ドンブラー村の電波　P154

クックドゥドゥルドゥの電波

ドンブラー村の電波　P154

フランクフルト屋の電波

チャージP（3000Z）

ドンブラー村の電波　P154

監視ひつじの電波

ドッシーの入江の電波　P159

双眼鏡の電波

展望台の電波　P158

ウェーブロード出現（HP+50）

沈没船の電波

ドンブラー湖1の電波　P160

王の冠の電波

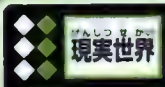
ミスター・タコさんの電波

ハウスセキュリティの電波	タックドゥドゥルドゥの電波	フランクフルト壁の電波	監視ロウじの電波
出現ウィルス	出現ウィルス	出現ウィルス	出現ウィルス
サワニガー	モエモーター	モエモーター	ラビロケット
ヌッキー	サワニガー	サワニガー	ヌッキー
	ヌッキー	ヌッキー	

電脳壁の電波	生物船の電波	王の冠の電波	ミスター・タコさんの電波
出現ウィルス	出現ウィルス	出現ウィルス	出現ウィルス
ラビロケット	ピラニヤン	ピラニッシュ	ピラニッシュ
アイズ	フワラン	フワラン	フワラン
アイズG	モノソーディン	モノソード	モノソード
ヌッキー			

■出現ミステリーウェーブ

番号	中身	種類
MW01	ホイッスル	青
MW02	フロートシューズ	青
MW03	ブランクカード	青
MW04	ホワイトメテオ	紫
MW05	HPメモリ20	青
MW06	ビッグエネルギー	青
MW07	パラライズステージ	青
MW08	1800Z	青
MW09	ビッグエネルギー	青
MW10	2100Z	青
MW11	HPメモリ20	紫
MW12	ビッグエネルギー	青

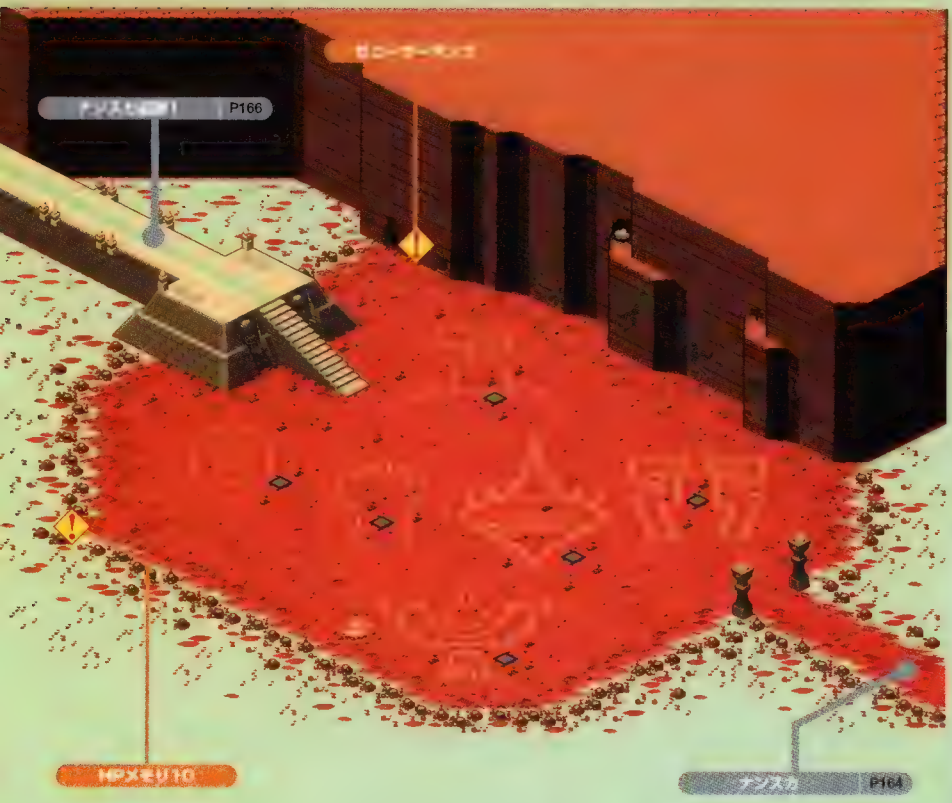


ナンスカ

キレイな空気と骨付きカルビが村の自慢。近くには世界的に有名なナンスカ遺跡とナンスカ地上絵がある。元気に「ナンスカ！」と挨拶をしないと村の人たちは会話してくれないぞ。

ナンスカ

ナンスカ地上絵



ナンスカ遺跡1

ナンスカ遺跡2
P166

電波世界

ナンスカ

複雑に張り巡らされたウェーブロードが特徴的な場所。ナンスカ遺跡2に待ち受けているボスの元に辿り着くためには、遺跡のデンパ君を燭台まで送り届ける必要があるぞ。

ナンスカの電波

ナンスカの地上絵の電波　デンパ商人（第5話～）

商品名	価格	個数
HPメモリ20	5000Z	1
HPメモリ20	9000Z	1
HPメモリ20	14000Z	1
グリーングレネード	5000Z	∞
ダブルストーン	6000Z	∞
タイフーンダンス	9000Z	∞
アトミックマイン1	10000Z	∞
シラハドリ	20000Z	∞

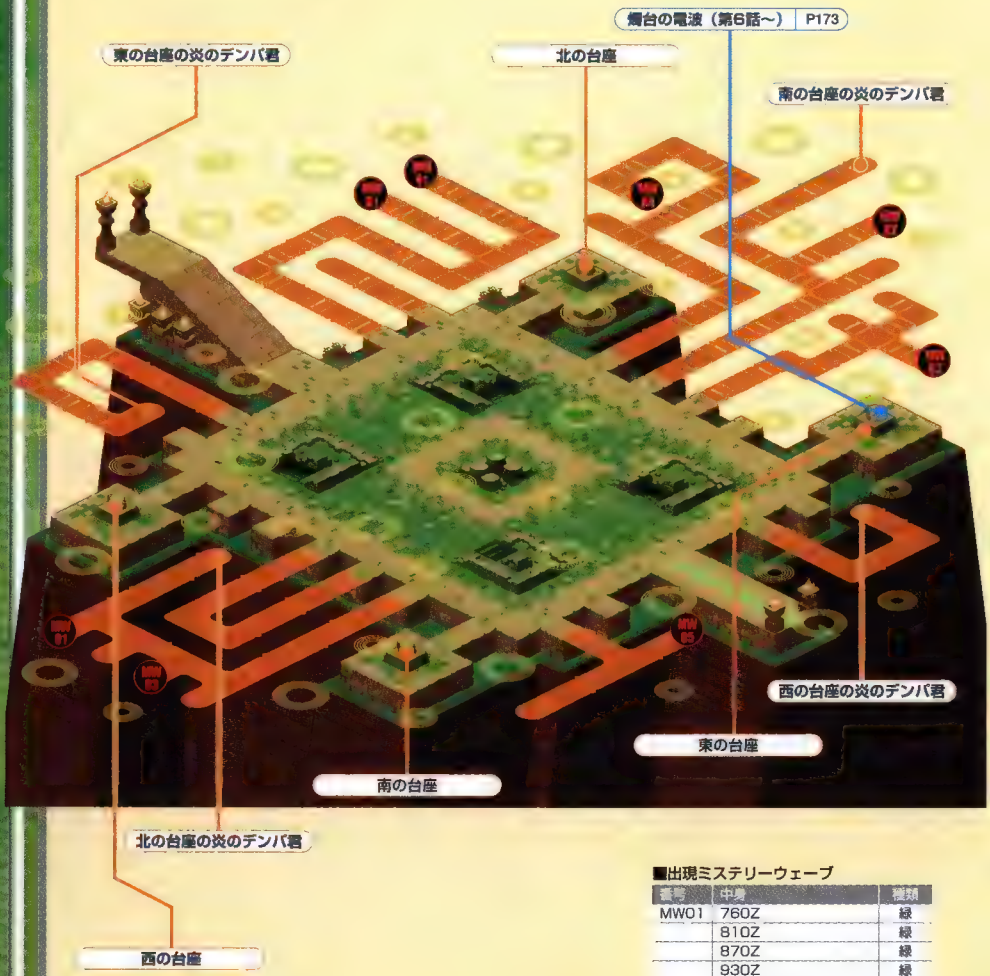
ナンスカの電波
出現ウィルス
メットリオ2
キルミィ
ドッカーン
モジャヘイ（第6話まで）
カカベット
フワラン
★モノソード（第6話～）
★モノソードG（第6話～）
モアイアン
ストーンヘッド（第7話～）

ナンスカ地上絵の電波
出現ウィルス
キルミィ
モジャヘイ（第6話まで）
カカベット
フワラン
モノソード
モアイアン
ストーンヘッド（第7話～）

■出現ミステリーウェーブ

番号	中身	種類	番号	中身	種類	番号	中身	種類
MW01	660Z	緑	MW02	トレーダーチケット	緑	MW06	トレーダーチケット	緑
	780Z	緑	MW03	15000Z	金	MW07	750Z	緑
	870Z	緑		ヘビーキャノン★3	金		800Z	緑
	980Z	緑		リカバリー300	金		850Z	緑
	グリーンカーペット	緑		グリーングレネード★3	金		900Z	緑
	モアイフォール1	緑		プラキオウェーブ	金		ミニグレネード3	緑
	HP+50LV2	緑	MW04	ヘビーキャノン	青		ヘビーキャノン	緑
	リカバリー120	緑	MW05	リュウセイパワー	青		グリーンカーペット	緑
MW02	600Z	緑	MW06	700Z	緑		HP+200	緑
	710Z	緑		760Z	緑	MW08	15000Z	金
	820Z	緑		820Z	緑		ヘビーキャノン★3	金
	930Z	緑		1000Z	緑		ミニグレネード3★3	金
	ホワイトメテオ	緑		フクヘイパネル	緑		グリーングレネード★3	金
	HP+100	緑		ダバフレイム1	緑		プラキオウェーブ	金
	ダバフレイム1	緑		HP+100	緑	MW09	バラライザー	青

ナンスカ遺跡1の電波



■出現ミステリーウェーブ

番号	中身	種類
MW01	760Z	緑
	810Z	緑
	870Z	緑
	930Z	緑
	ゼツエンステージ	緑
	グリーンカーペット	緑
	HP+200	緑
	ベルセルクソード1	緑
MW02	660Z	緑
	780Z	緑
	900Z	緑
	1020Z	緑

聖なる炎の電波（第7話～） P173

南の台座の炎のデンパ君

ふたごの台座の炎のデンパ君1

西の台座の炎のデンパ君3

北の台座

BOSS コンドル・ジオグラフ

BOSS コンドル・ジオグラフEX（第5話クリア後）

BOSS ジェミニ・スパークEX/SP（クリア後）

西の台座

南の台座

ふたごの台座

ふたごの台座の炎のデンパ君2

北の台座の炎のデンパ君

西の台座の炎のデンパ君2

西の台座の炎のデンパ君1

ナンスカ遺跡2の電波

ナンスカ遺跡1の電波 出現ウィルス	ナンスカ遺跡2の電波 出現ウィルス
キルミィ	ダバダンス
ダバダンス	ドッカーン
モジャヘイ（第6話まで）	モジャグンソウ（第7話～）
モジャグンソウ（第7話～）	カカペット
カカペット	フワラン
フワラン	モアイアン（第6話まで）
モアイアン	ストーンヘッド（第7話～）
ストーンヘッド（第7話～）	バサリカ
バサリカ	コンドル・ジオグラフSP（第5話クリア後）

■出現ミステリーウェーブ

番号	中身	種類	番号	中身	種類	番号	中身	種類
MW02	HP+200	緑		940Z	緑		リカバリー120	緑
	ホワイトメテオ	緑		1100Z	緑		ベルセルクソード1	緑
	ミニグレネード3	緑		1210Z	緑		グリーンカーペット	緑
	トレーダーチケット	緑		ヘビーキャノン	緑	MW08	15000Z	金
MW03	15000Z	金		リカバリー120	緑		ヒートグレネード★3	金
	シンクロフック3★3	金		HP+200	緑		ミニグレネード3★3	金
	レーダーミサイル2★3	金		ゼツエンステージ	緑		アトミックマイン1★3	金
	タイフーンダンス★3	金	MW07	850Z	緑		ブラキオウェーブ	金
	ブラキオウェーブ	金		1150Z	緑	MW09	メガクラス+1	青
MW04	バスターパネル	青		1300Z	緑	MW10	HPメモリ20	青
MW05	アトミックマイン1	青		HP+200	緑			
MW06	820Z	緑		ゼツエンステージ	緑			

ムーの像の電波

ナンスカの電波 P168

電流岩の電波

ナンスカの電波 P16

古代トンボの電波

ナンスカ地上絵の電波 P169

アンモナイトの電波

ナンスカ地上絵の電波 P16

燭台の電波

ナンスカ遺跡1の電波 P170

聖なる炎の電波

ナンスカ遺跡2の電波 P171

ムーの海の電波

出現ウィルス
カカベット
モノソーディン
モアイアン
バサリカ

電波塔の電波

出現ウィルス
モアイアン

古代トンボの電波

出現ウィルス
フラッター
フラッターG
カカベット
モアイアン

アンモナイトの電波

出現ウィルス
カカベット
フワラン
モアイアン

燭台の電波

出現ウィルス
ダバダンス
カカベット
モノソーディン
モアイアン

聖なる炎の電波

出現ウィルス
ダバダンス
ダバダンスG
モジャグンソウ
ストーンヘッド
バサリカ

■出現ミステリーウェーブ

番号	中身	種類
MW01	タイタングローブ	青
MW02	メガクラス+1	青
MW03	HPメモリ10	青
MW04	ブランクカード	青
MW05	HPメモリ10	青
MW06	ブランクカード	青
MW07	メガクラス+1	青
MW08	リカバリー200	青

電波世界 バミューダラビリンス

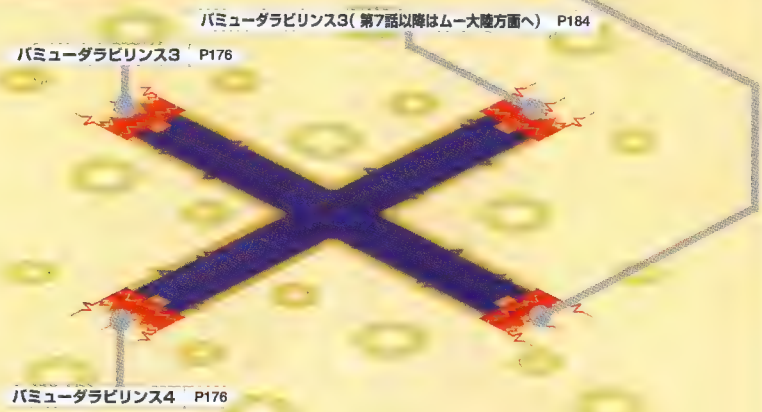
同じような地形が続き、迷い込んだものの方向感覚を麻痺させる不思議な電波空域。下で紹介しているマップのつながりを手がかりに、案内人デンパ君の力を借りて目的地を目指そう。

バミューダラビリンス1（タイプA）

◆最深部への近道◆

バミューダラビリンス16の案内人デンパ君にケサランパサラン1を渡すと近道が使える。

バミューダラビリンス2（タイプB）

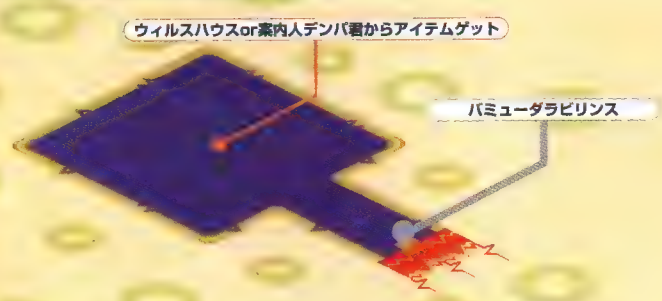


バミューダラビリンス1　デンパ商人　（第7話～）

商品名	価格	個数
HPメモリ20	7000Z	1
HPメモリ20	12000Z	1
HPメモリ20	17000Z	1
アイスグレネード	6000Z	∞
リカバリー150	7000Z	∞
アトミックマイン2	12000Z	∞
ドクリンゴ	15000Z	∞
セイレイノイカリ	17000Z	∞

バミューダラビリンス1（タイプA）出現ウィルス	バミューダラビリンス2（タイプB）出現ウィルス
バルガンナー	バルガンナー
ダバダンス	ダバダンス
ステルス	ホタロー
コガラシマル	ステルス
フラッター	コガラシマル
フラッタリオン	フラッタリオン
カカベット	フワラン
フワラン	

バミューダラビリンス3（タイプC）

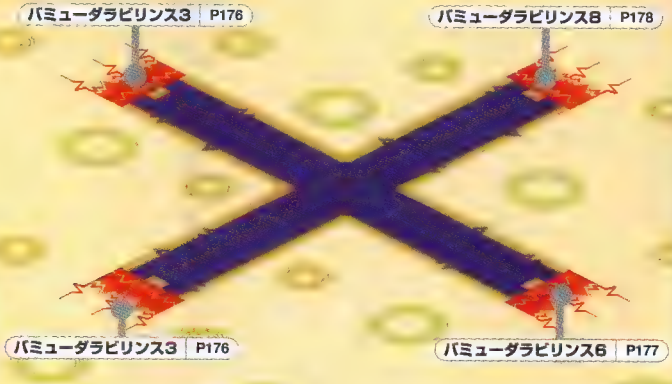


バミューダラビリンス4（タイプB）

バミューダラビリンス5（タイプD）

バミューダラビリンス6（タイプE）

バミューダラビリンス7（タイプB）



バミューダラビリンス3（タイプC）
出現ウィルス
バルガンナー
ダバダンス
ホタロー
ステルス
コガラシマル
フラッタリオン
フワラン

バミューダラビリンス4（タイプB）
出現ウィルス
バルガンナー
ダバダンス
ホタロー
ステルス
コガラシマル
フラッタリオン
フワラン

バミューダラビリンス5（タイプD）
出現ウィルス
バルガンナー
ステルス
コガラシマル
フラッタリオン
オルルン
フワラン
バサリカ

バミューダラビリンス6（タイプE）
出現ウィルス
バルガンナー
ステルス
コガラシマル
フラッタリオン
オルルン
フワラン
バサリカ

バミューダラビリンス7（タイプB）
出現ウィルス
バルガンナー
ダバダンス
ホタロー
ステルス
コガラシマル
フラッタリオン
フワラン

■出現ミステリーウェーブ

着弾	中身	種類
MW01	1150Z	緑
	1280Z	緑
	1540Z	緑
	1850Z	緑
	HP+300	緑
	ケサランパサラン1	緑
	ニドラッシュ1	緑
	リカバリー150	緑
MW02	リフレクト	青

バミューダラビリンス8（タイプD）

バミューダラビリンス9（タイプB）

バミューダラビリンス8（タイプD）	バミューダラビリンス9（タイプB）	バミューダラビリンス10（タイプF）	バミューダラビリンス11（タイプB）
出現ウィルス	出現ウィルス	出現ウィルス	出現ウィルス
バルガンナー	バルガンナー	バルガンナー	バルガンナー
ステルス	ダバダンス	ダバダンス	ステルス
コガラシマル	ホタロー	ホタロー	コガラシマル
フラッタリオン	ステルス	ステルス	フラッタリオン
オルルン	コガラシマル	コガラシマル	オルルン
フワラン	フラッタリオン	フラッタリオン	フワラン
バサリカ	フワラン	フワラン	バサリカ

バミューダラビリンス10（タイプF）

バミューダラビリンス11　P179

バミューダラビリンス9　P178

バミューダラビリンス3　P176

バミューダラビリンス9　P178

バミューダラビリンス11（タイプE）

バミューダラビリンス12　P180

バミューダラビリンス3　P176

バミューダラビリンス10　P179

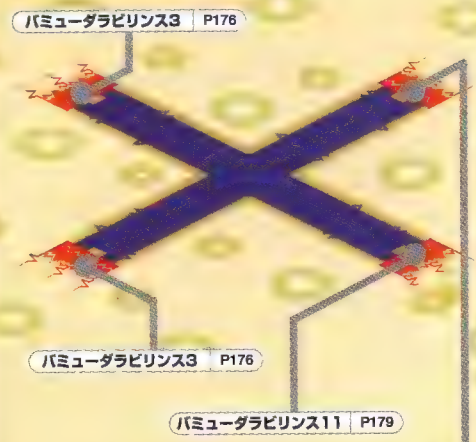
バミューダラビリンス3　案内人デンバ君 ステルスレーザー1　P176

■出現ミステリーウェーブ

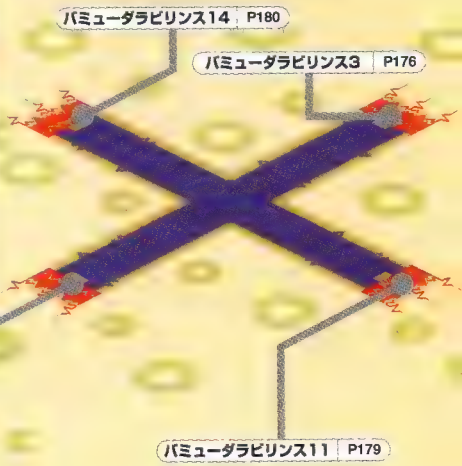
番号	中身	種類
MW01	1150Z	緑
	1280Z	緑
	1540Z	緑
	1850Z	緑
	HP+300	緑
	ケサランパサラン1	緑
	ニドラッシュ1	緑
	リカバリー150	緑
MW02	1400Z	緑

番号	中身	種類
MW02	1530Z	緑
	1680Z	緑
	HP+300	緑
	ステルスレーザー1	緑
	プラズマガン3	緑
	ヘビーキャノン	緑
	リカバリー150	緑
MW03	シルバーメテオ	青

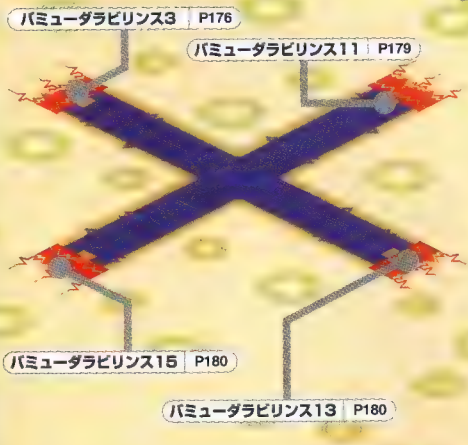
バミューダラビリンス12（タイプB）



バミューダラビリンス13（タイプB）



バミューダラビリンス14（タイプB）



バミューダラビリンス15（タイプD）

バミューダラビリンス16（タイプE）

バミューダラビリンス3 P176

バミューダラビリンス3 案内人デンパ君 プラズマガン3 P176

案内人デンパ君（要ケサランパサラン1）

バミューダラビリンス15 P180

バミューダラビリンス17 P181

バミューダラビリンス17（タイプB）

バミューダラビリンス18 P182

バミューダラビリンス16 P181

バミューダラビリンス3 P176

バミューダラビリンス3 P176

バミューダラビリンス12（タイプB） 出現ウィルス
バルガンナー
ダバダンス
ホタロー
ステルス
コガラシマル
フラッタリオン
フワラン

バミューダラビリンス13（タイプB） 出現ウィルス
バルガンナー
ダバダンス
ホタロー
ステルス
コガラシマル
フラッタリオン
フワラン

バミューダラビリンス14（タイプB） 出現ウィルス
バルガンナー
ダバダンス
ホタロー
ステルス
コガラシマル
フラッタリオン
フワラン

バミューダラビリンス15（タイプD） 出現ウィルス
バルガンナー
ステルス
コガラシマル
フラッタリオン
オルルン
フワラン
パサリカ

バミューダラビリンス16（タイプE） 出現ウィルス
バルガンナー
ステルス
コガラシマル
フラッタリオン
オルルン
フワラン
パサリカ

バミューダラビリンス17（タイプB） 出現ウィルス
バルガンナー
ダバダンス
ホタロー
ステルス
コガラシマル
フラッタリオン
フワラン

■出現ミステリーウェーブ

番号	中身	種類
MW01	1150Z	緑
	1280Z	緑
	1540Z	緑
	1850Z	緑
	HP+300	緑
	ケサランパサラン1	緑
	ニドラッシュ1	緑
	リカバリー150	緑

バミューダラビリンス18（タイプB）

バミューダラビリンス3 P176

バミューダラビリンス17 P181

バミューダラビリンス19 P182

バミューダラビリンス17 P181

バミューダラビリンス19（タイプD）

バミューダラビリンス18 P182

バミューダラビリンス20 P182

バミューダラビリンス3 P176

バミューダラビリンス3 案内人デンパ君 ヘビーキャノン P176

バミューダラビリンス20（タイプB）

バミューダラビリンス17 P181

バミューダラビリンス21 P182

バミューダラビリンス19 P182

バミューダラビリンス3 案内人デンパ君 リカバリー150 P176

バミューダラビリンス21（タイプF）

バミューダラビリンス16 P181

バミューダラビリンス22 P183

バミューダラビリンス18 P182

バミューダラビリンス20 P182

バミューダラビリンス22（タイプG）

バミューダラビリンス18（タイプD） 出現ウィルス	バミューダラビリンス19（タイプD） 出現ウィルス	バミューダラビリンス20（タイプD） 出現ウィルス
バルガンナー	バルガンナー	バルガンナー
ダバダンス	ステルス	ダバダンス
ホタロー	コガラシマル	ホタロー
ステルス	フラッタリオン	ステルス
コガラシマル	オルルン	コガラシマル
フラッタリオン	フワラン	フラッタリオン
フワラン	バサリカ	フワラン

バミューダラビリンス21（タイプF） 出現ウィルス	バミューダラビリンス22（タイプG） 出現ウィルス	オリヒメのアジト 出現ウィルス
バルガンナー	バルガンナー	キルジョーカー
ダバダンス	ステルス	ステルス
ホタロー	コガラシマル	フワラン
ステルス	フラッタリオン	エランドレッド
コガラシマル	オルルン	エランドブルー
フラッタリオン	フワラン	エランドグリーン
フワラン	バサリカ	エランドイエロー
		エランドパープル

■出現ミステリーウェーブ

番号	中身	種類	番号	中身	種類
MW01	1150Z	緑	MW02	1400Z	緑
	1280Z	緑		1530Z	緑
	1540Z	緑		1680Z	緑
	1850Z	緑		HP+300	緑
	HP+300	緑		ステルスレーザー1	緑
	ケサランパサラン1	緑		プラズマガン3	緑
	ニドラッシュ1	緑		ヘビーキャノン	緑
	リカバリー150	緑		リカバリー150	緑

バミューダラビリンス23（タイプB）

ムー大陸への道

第7話以降、バミューダラビリンス1の案内デンパ君に話しかけ、バミューダラビリンス23から右上、右下、左下、右上、左上の順に進むと先に進める。迷ったらウェーブアウトしよう。

バミューダラビリンス24（タイプH）

天空の大階段

バミューダラビリンス23（タイプB） 出現ウィルス
バルガンナー
ダバダンス
ホタロー
ステルス
コガラシマル
フラッタリオン
フワラン

天空の大階段 出現ウィルス
キルジョーカー
ステルス
コガラシマル
フラッタリオン
オルルン
フワラン
バサリカ

バミューダラビリンス24（タイプH） 出現ウィルス
キルジョーカー
ステルス
コガラシマル
フラッタリオン
オルルン
フワラン

■出現ミステリーウェーブ

番号	中身	種類
MW01	1670Z	緑
	1810Z	緑
	2000Z	緑
	HP+300	緑
	ステルスレーザー1	緑
	マミーハンド1	緑
	リカバリー150	緑
	トレーダーチケット	緑
MW02	ホーリーパネル	紫

電波世界

ムー大陸

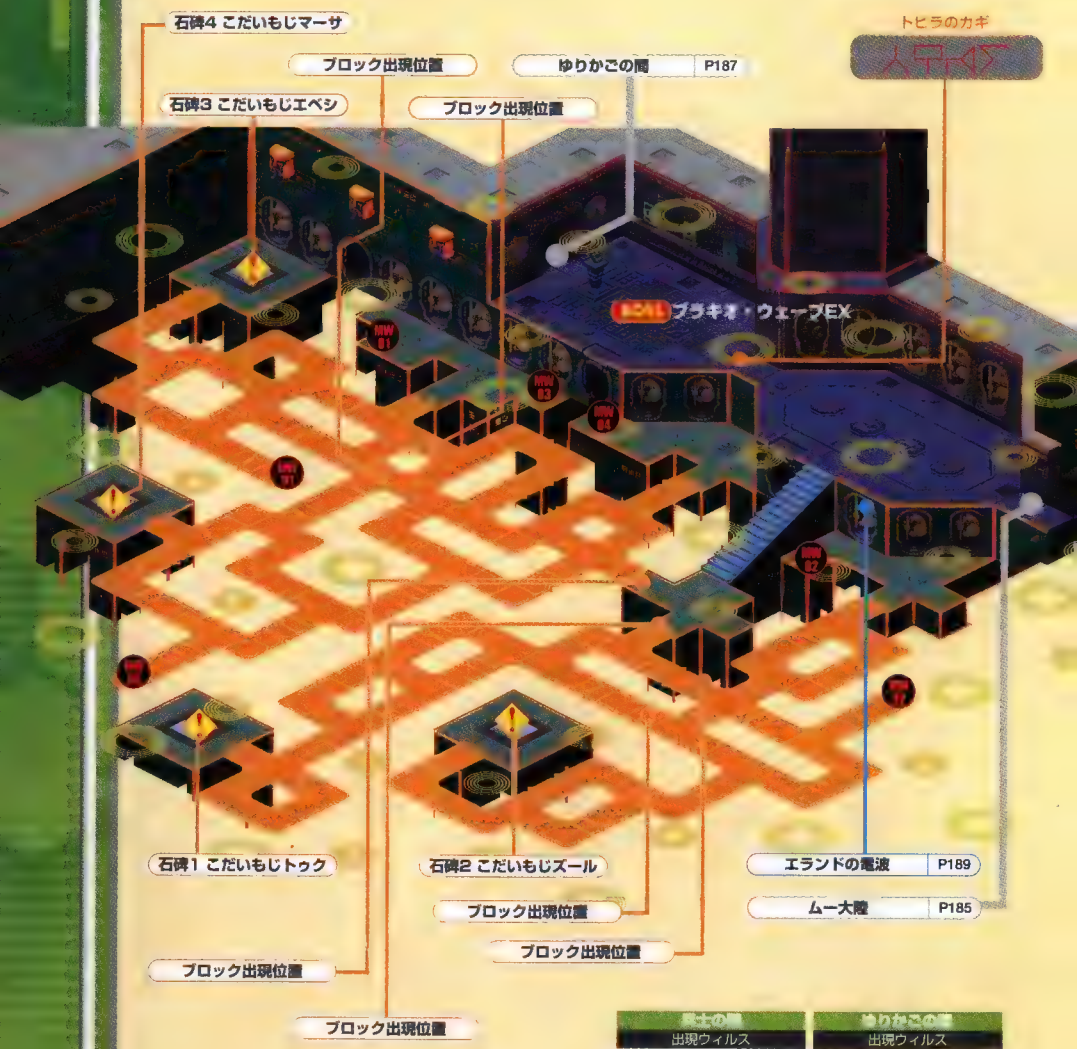
伝説の都市・ムー大陸。ここまできたら最終決戦は目前。強敵も多く登場するので体力の回復とセーブはこまめにしよう。ブロック出現位置に進むと大量のエランドが現れるぞ。

ムー大陸 出現ウィルス
キルジョーカー
ピョコダンス
ガードアイ
★エレミーラG
ハンマリー
バサリグル
ブライSP（クリア後）

■出現ミステリーウェーブ

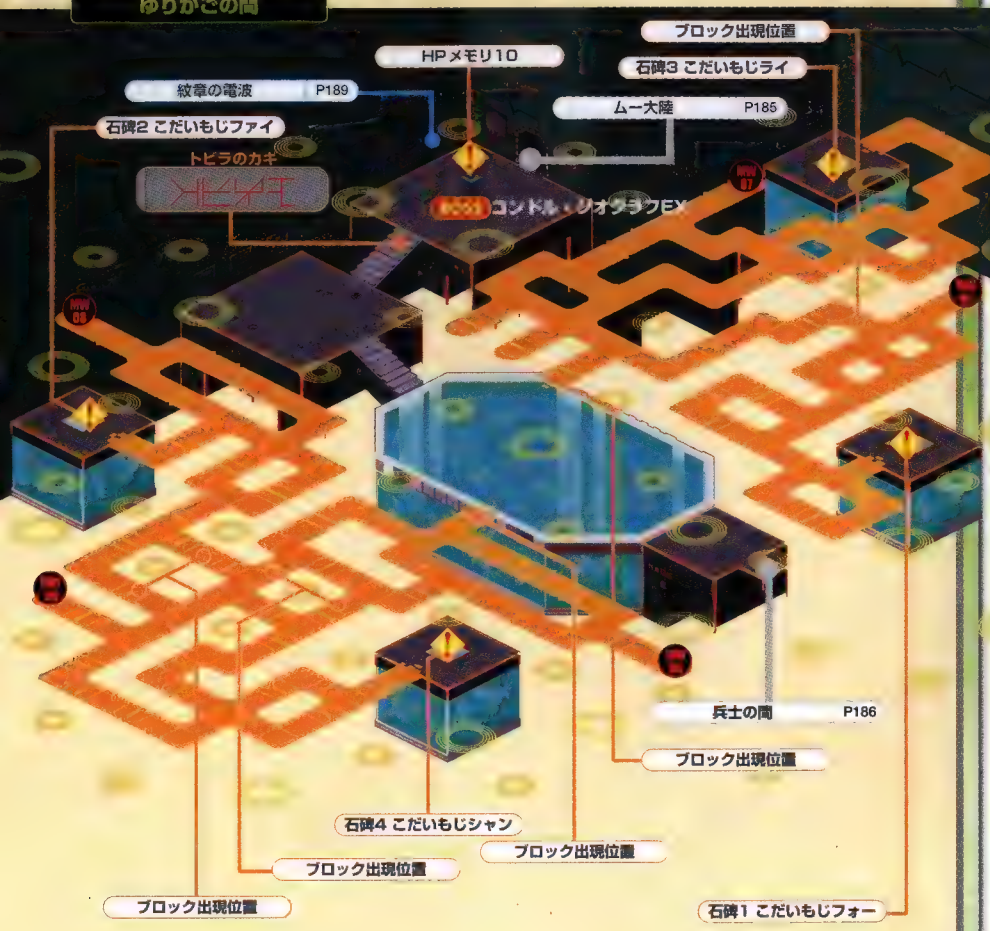
番号	中身	種類	番号	中身	種類
MW01	1760Z	緑	MW02	1850Z	緑
	1890Z	緑		2160Z	緑
	1970Z	緑		2470Z	緑
	2130Z	緑		メガクラス+1	緑
	ゼッエンステージ	緑		リカバリー200	緑
	HP+300	緑		ネバーレイン1	緑
	ハンマーウェポン1	緑		プラズマガン2	緑
	トレーダーチケット	緑	MW03	レーダーミサイル3	青
MW02	1640Z	緑	MW04	HP+400	青

兵士の間



兵士の間	ゆりかごの間
出現ウィルス	出現ウィルス
キルジョーカー	キルジョーカー
ビョコダンス	ビョコダンス
ドッゴーン	ドッゴーン
ガードアイ	ガードアイ
★ハンマリーG	エレミーラ
ヘルブラック	ヘルブラック
バサリグル	

ゆりかごの間

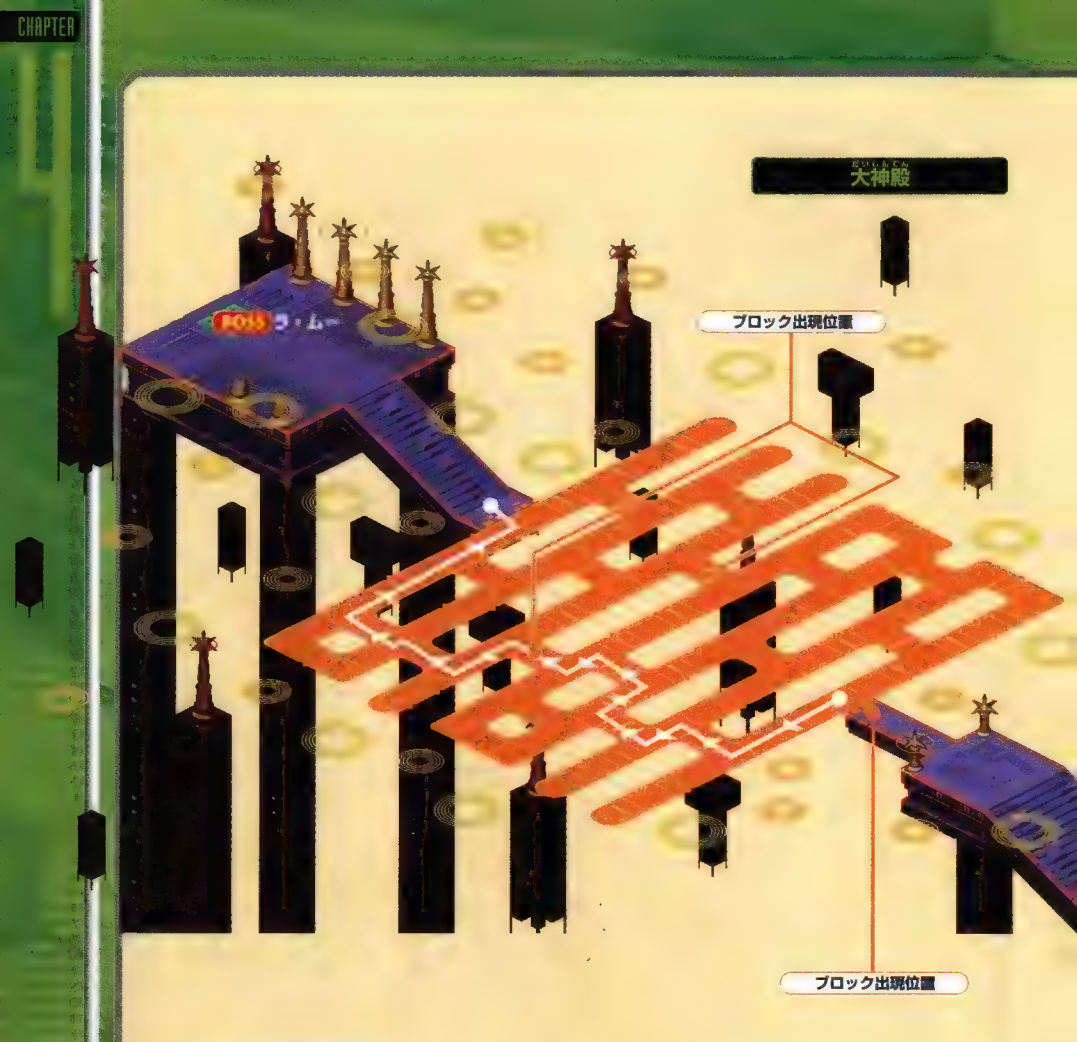


■出現ミステリーウェーブ

番号	中身	種類
MW01	1610Z	緑
	1740Z	緑
	1820Z	緑
	1980Z	緑
	スーパーバリア	緑
	プラズマガン3	緑
	HP+100 LV2	緑
	エレキスラッシュ	緑
MW02	1730Z	緑
	1930Z	緑
	2090Z	緑
	メガクラス+1	緑
	シルバーメテオ	緑
	バスターパネル	緑

番号	中身	種類
	HP+200 LV2	緑
	リカバリー200	緑
MW03	15000Z	金
	レーダーミサイル3★3	金
	アトミックマイン2★3	金
	アイスグレネード★3	金
	エンプティー	金
MW04	プラズマガン3	青
MW05	HPメモリ20	青
MW06	1410Z	緑
	1890Z	緑
	2240Z	緑
	メガクラス+1	緑
	アトミックマイン2	緑

番号	中身	種類
	ステルスレーザー1	緑
	デスサイズ2	緑
	トレーダーチケット	緑
MW07	1500Z	緑
	1700Z	緑
	2100Z	緑
	HP+400	緑
	ホワイトメテオ	緑
	レーダーミサイル3	緑
	バスターパネル	緑
	リカバリー200	緑
MW08	リカバリー200	青
MW09	カイザーナックル	青



◆逃げるが勝ち!◆

最終決戦の場である大神殿に到達すると、先に進む以外の選択肢は失われてしまう。ブロック出現位置まで進むと、大量のエランドが出現するが、マップに書かれている白い矢印の通りに素早く移動すれば、一度もエンカウントすることなく、目的地に辿り着けるぞ。

神官の像の電波

ムー大陸 P185

エランドの電波

兵士の間 P186

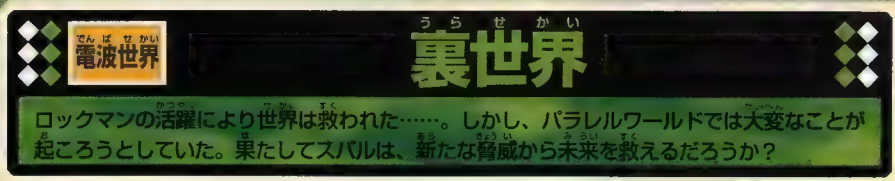
紋章の電波

ゆりかごの間 P187

大陸間	神官の像の電波	エランドの電波	紋章の電波
出現ウィルス	出現ウィルス	出現ウィルス	出現ウィルス
キルジョーカー	キルジョーカー	ホタリーン	キルジョーカー
ピョコダンス	ガードアイ	エランドレッド	ホタリーン
ドッゴーン	モアイアン	エランドレッドG	ヘルブラック
ガードアイ	モアイアンG	エランドブルー	
エレミーラ		エランドブルーG	
ハンマリー		エランドグリーン	
ヘルブラック		エランドグリーンG	
バサリグル		エランドイエロー	
		エランドイエローG	

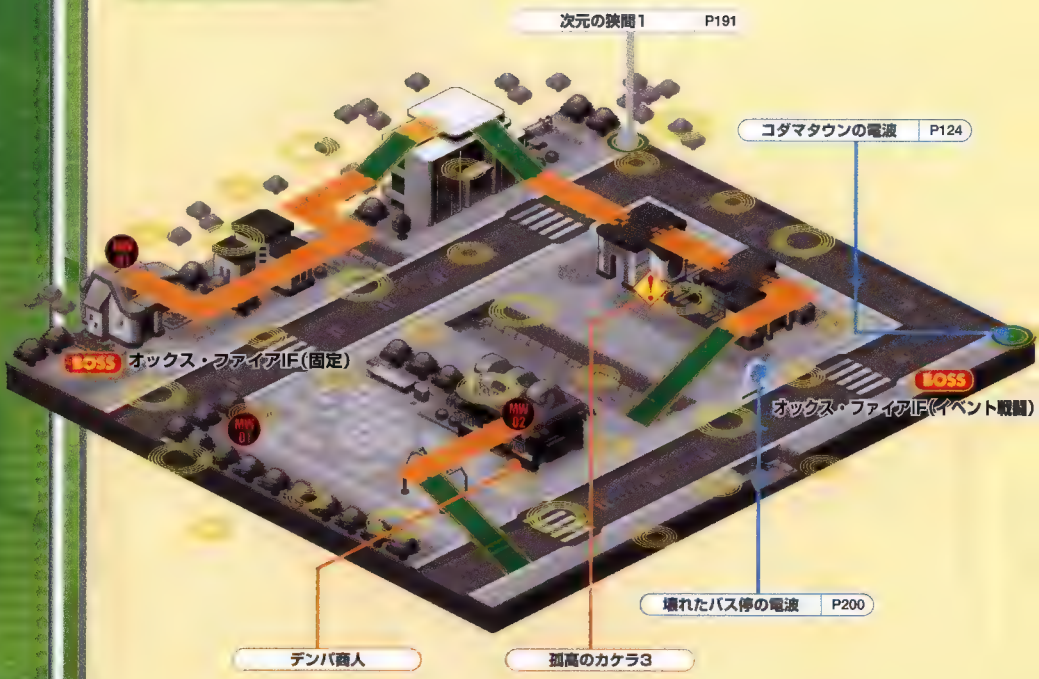
■出現ミステリーウェーブ

番号	中身	種類
MW01	Dエネルギー	青
MW02	HPメモリ10	青
MW03	ブランクカード	青
MW04	ギガクラス+1	紫



ロックマンの活躍により世界は救われた……。しかし、パラレルワールドでは大変なことが起ころうとしていた。果たしてズバルは、新たな脅威から未来を救えるだろうか？

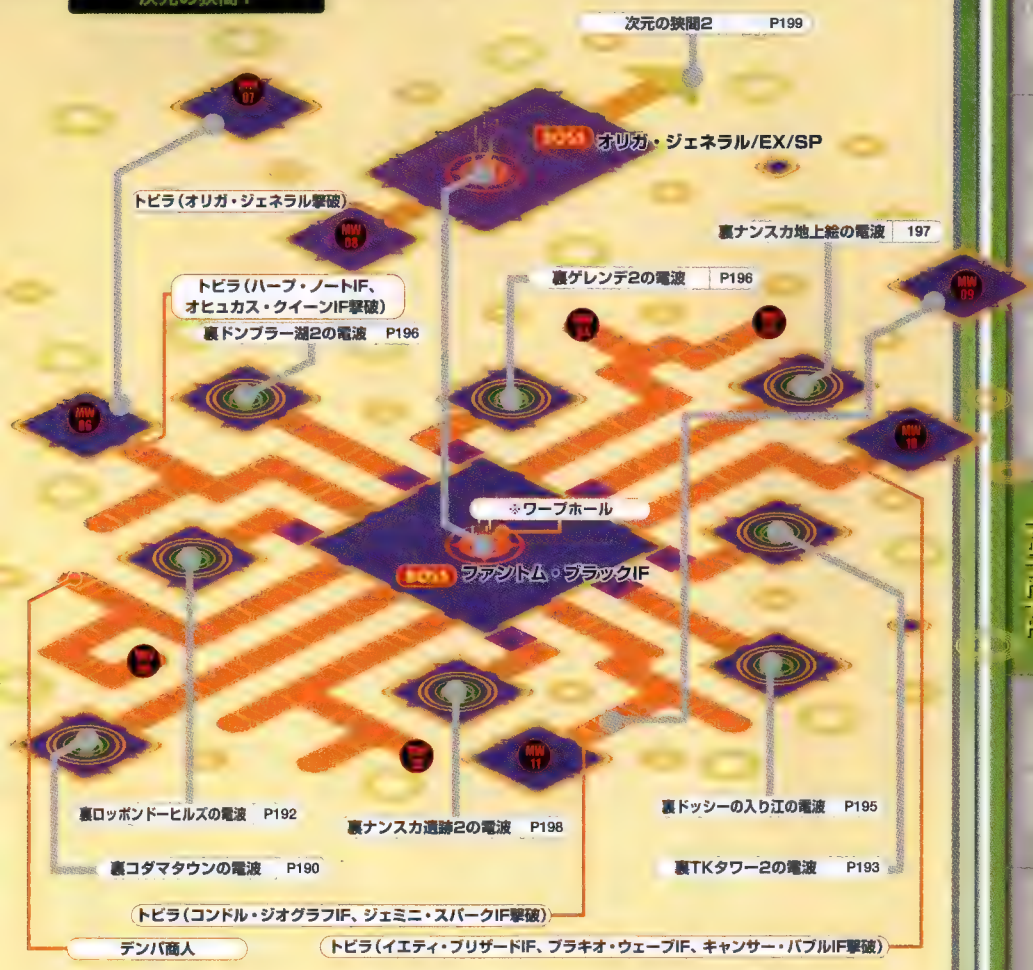
裏コダマタウンの電波



裏コダマタウン　デンパ商人（クリア後）		
商品名	価格	個数
ファイアサーチ	500Z	∞
アクアサーチ	500Z	∞
エレキサーチ	500Z	∞
ウッドサーチ	500Z	∞

次元の狭間1　デンパ商人　（クリア後）		
商品名	価格	個数
HPメモリ20	10000Z	1
HPメモリ20	15000Z	1
HPメモリ20	20000Z	1
グレートアックス	8000Z	∞
アトミックマイン1	15000Z	∞
ガーディアン	18000Z	∞
ウラギリノススメ	20000Z	∞
ギガマイン	25000Z	∞
ジェミニサンダー（ベルセルクのみ）	50000Z	1
ゴルゴンアイ（シノビのみ）	50000Z	1
オックスタックル（ダイナソーのみ）	50000Z	1

次元の狭間1



裏コダマタウンの電波

出現ウィルス
メットリオ3
ベターラー
モジャゲンスイ
ニョロフーン
モノソーディル

次元の狭間1

出現ウィルス
メットリオ3
ポポン
ベターラ
エレマミー
モジャゲンスイ
フラッタライザー
キラーブラック

■出現ミステリーウェーブ

番号	中身	種類
MW01	1820Z	緑
	1980Z	緑
	2230Z	緑
	HP+300	緑
	ホーリーパネル	緑
	ジャングルストーム	緑
	パラライズステージ	緑
	トレーダーチケット	緑
MW02	リカバリー300	青
MW03	1850Z	緑
	2160Z	緑
	2710Z	緑
	メガクラス+1	緑
	アトミックマイン3	緑
	ジャングルストーム	緑

番号	中身	種類
MW03	ボボボンボム1	緑
	トレーダーチケット	緑
MW04	20000Z	金
	アトミックマイン3★3	金
	ガーディアン★3	金
	シルバーメテオ★3	金
	シラハドリ★3	金
MW05	リカバリー300	青
MW06	アトミックマイン3	青
MW07	クイックゲージ	紫
MW08	ガーディアン	青
MW09	プラズマガン3★1	青
MW10	アイスグレネード★1	青
MW11	レーダーミサイル3★1	青

ワープホールは次元の狭間1とつながる裏世界にいる7体のIFボスを倒すと使えるようになる(オックス・ファイア、ファントム・ブラック、オリガ・ジェネラルを除く)。

裏ロッポンドーヒルズの電波

裏ロッポンドーヒルズの電波	裏TKタワー2の電波
出現ウィルス	出現ウィルス
キルデーモン	ラビニトロ
モエバイカー	ホタリッガ
ヌチャーラ	エレファラオ
フウジンマル	オリリン
カカベーニョ	モノソーディル
ハンマリオ	デビルブラック

裏TKタワー2の電波

■出現ミステリーウェーブ

番号	中身	種類
MW01	1940Z	緑
	2160Z	緑
	2400Z	緑
	2680Z	緑
	ホーリーパネル	緑
	ホイッスル	緑
	メガクラス+1	緑
	コガラシ1	緑
MW02	10000Z	青
MW03	1500Z	緑
	1600Z	緑
	1800Z	緑
	2000Z	緑
	レーダーミサイル3	緑
	HP+300 LV2	緑
	バスターパネル	緑
	リカバリー300	緑
MW04	オーラ	紫

裏TKタワー　デンバ商人（クリア後）

商品名	価格	個数
ヘビーキャノン★3【要ゴールドカード】	23000Z	∞
シンクロブック3★3【要ゴールドカード】	40000Z	∞
シルバーメテオ★3【要ゴールドカード】	40000Z	∞
シラハドリ★3【要ゴールドカード】	50000Z	∞
プラズマガン3★3【要プラチナカード】	28000Z	∞
レーダーミサイル3★3【要プラチナカード】	33000Z	∞
タイフーンダンス★3【要プラチナカード】	55000Z	∞
セイレイノイカリ★3【要プラチナカード】	70000Z	∞
グレートアックス★3【要ブラックカード】	45000Z	∞
アトミックマイン3★3【要ブラックカード】	60000Z	∞
ガーディアン★3【要ブラックカード】	70000Z	∞
ギガマイン★3【要ブラックカード】	80000Z	∞

裏ゲレンデ2の電波

裏ドッシーの入り江の電波

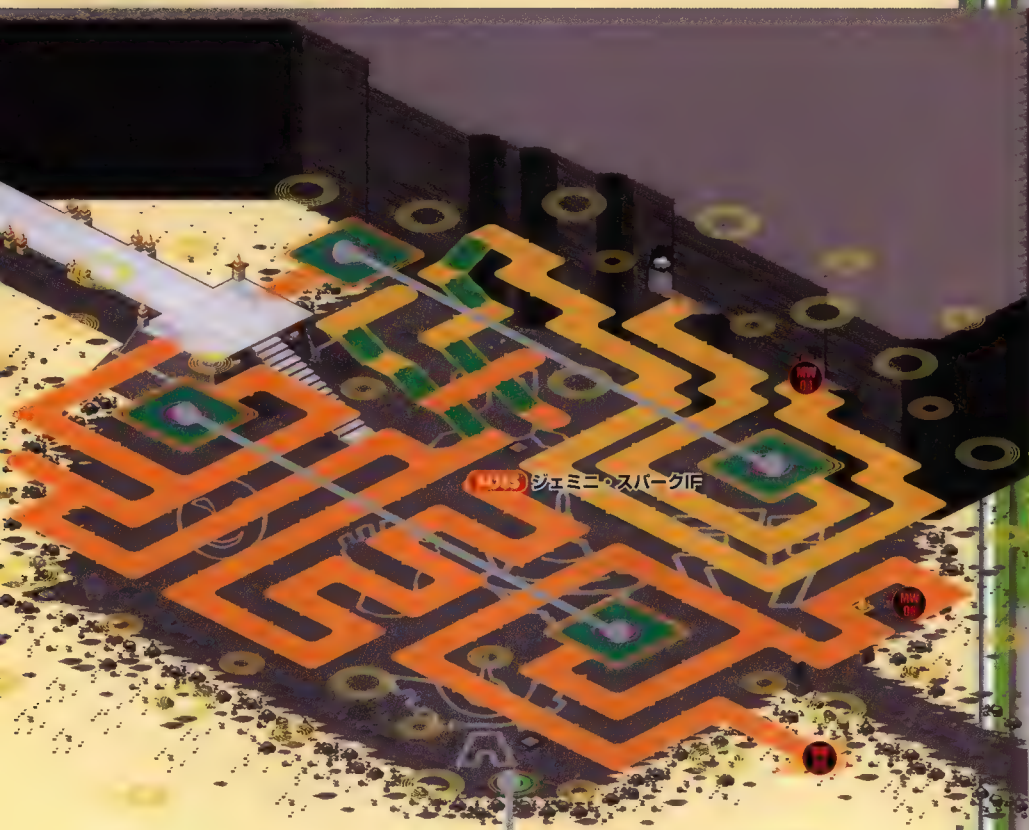
裏ゲレンチ2の電波 出現ウィルス	裏ドッシーの入り江の電波 出現ウィルス
バルスナイパー	ジャカダンス
スノーゴロリンガ	ズッガーン
ホタリッガ	ウミニガー
バケヌッキー	スノーゴロリンガ
カカベット	プロテクトアイ
カカベーニョ	フラッタライザー
ニョロバーン	オリリン

■出現ミステリーウェーブ

番号	中身	種類	番号	中身	種類	番号	中身	種類
MW01	1790Z	緑	MW02	グリーングレネード★3	金	MW04	アトミックマイン2	緑
	1940Z	緑		アイスグレネード★3	金		チェインバブル1	緑
	2160Z	緑		グレートアックス★3	金		リカバリー300	緑
	2490Z	緑	MW03	チャージアイスLV4	青	MW05	20000Z	金
	ホーリーパネル	緑	MW04	1800Z	緑		プラズマガン3★3	金
	レーダーミサイル3	緑		2320Z	緑		ボムライザー★3	金
	ホイッスル	緑		2680Z	緑		ホワイトメテオ★3	金
	メガクラス+1	緑		HP+300	緑		シルバーメテオ★3	金
MW02	20000Z	金		オーラ	緑	MW06	HP+300 LV4	青
	ヒートグレネード★3	金						

裏ドンブラー湖2の電波

裏ナンスカ地上絵の電波



裏バンブー峠の電波	裏ナンスカ地上絵の電波
出現ウィルス	出現ウィルス
パルスナイパー	ジャカダンス
ポポポン	ズッガーン
ヌチャーラ	ウミニガー
ピラニヤン	メガステルス
ピラニッガ	バケヌッキー
ポワラン	フウジンマル
ジャイアントフェイス	ジャイアントフェイス

■出現ミステリーウェーブ

番号	中身	種類	番号	中身	種類
MW01	1830Z	緑	MW03	1690Z	緑
	2170Z	緑		1980Z	緑
	2650Z	緑		2270Z	緑
	2800Z	緑		2560Z	緑
	HP+400	緑		アトミックマイン2	緑
	アタックパネル	緑		プラズマガン3	緑
	ピラニアキッス1	緑		メガクラス+1	緑
	ポポポンボム2	緑		ヘンゲノジュツ1	緑
MW02	ホーリーパネル	青	MW04	グリーングレネード★3	青

裏ナンスカ遺跡2の電波

裏ナンスカ遺跡2の電波

出現ウィルス

- パルスナイパー
- ラビニトロ
- モエバイカー
- プロテクトアイ
- オリリン
- ボワラン
- バサリッガー

次元の狭間1

出現ウィルス

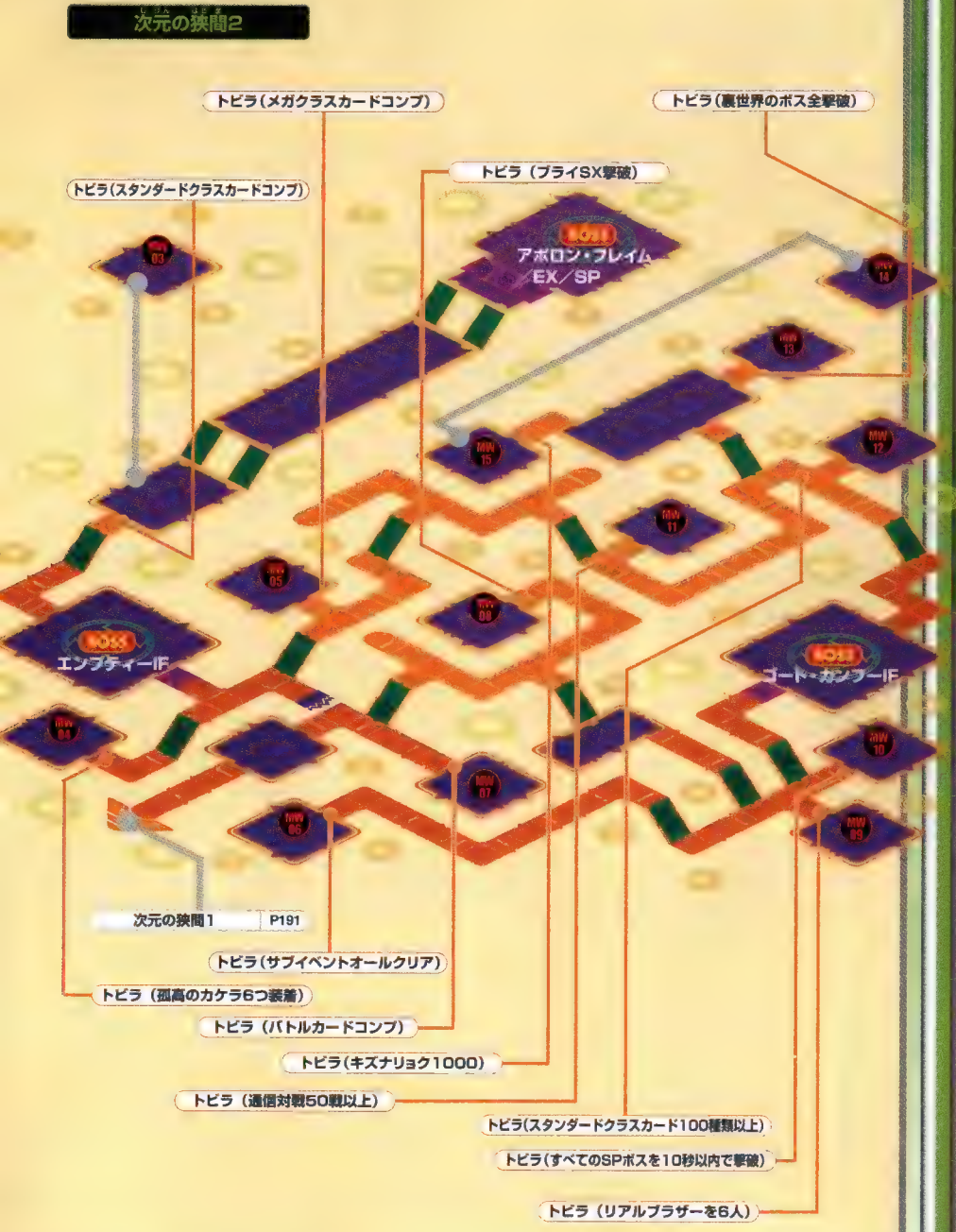
- キルデーモン
- ボボボボン
- ヌチャーラ
- ギガステルス
- モジャゲンスイ
- カカベーニョ
- カカベギロ
- ハンマリドン
- ニョロフンガー
- バサリッガー

■出現ミステリーウェーブ

番号	中身	種類
MW01	1520Z	緑
	1730Z	緑
	2460Z	緑
	2720Z	緑
	ベルセルクソード1	緑
	ケサランパサラン1	緑
	HP+400	緑
	オーラ	緑
MW02	メガクラス+1	青
MW03	FMブレスレッド	青
MW04	ギガマイン★3	青
MW05	ガーディアン★1	青

番号	中身	種類
MW06	マジックブレス	青
MW07	サイドセレクト	青
MW08	ファーストオーラ	青
MW09	セイレイノイカリ★2	青
MW10	オートロックオン	青
MW11	ホワイトメテオ★3	青
MW12	スーパーアーマー	青
MW13	ブライブレイク【ベルセルク】	青
	ゲキリュウウェーブ【シノビ】	青
	エンプティマジック【ダイナソー】	青
MW14	セイレイノイカリ★3	青
MW15	100000Z	青

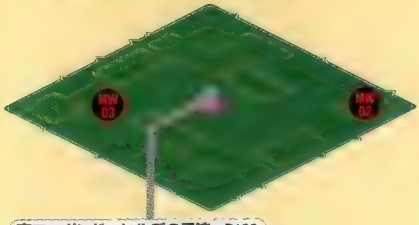
次元の狭間2


トビラ（メガクラスカードコンプ）
トビラ（裏世界のボス全撃破）
トビラ（ブライSX撃破）
トビラ（スタンダードクラスカードコンプ）
アポロン・フレイム
／EX／SP
エンプティーIF
ゴード・ガンブーIF
次元の狭間1
P191
トビラ（サブイベントオールクリア）
トビラ（孤高のカケラ6つ装着）
トビラ（バトルカードコンプ）
トビラ（キズナリョク1000）
トビラ（通信対戦50戦以上）
トビラ（スタンダードクラスカード100種類以上）
トビラ（すべてのSPボスを10秒以内で撃破）
トビラ（リアルブラザーを6人）

壊れたバス停の電波

裏コダマタウンの電波 P190

壊れたディスプレイの電波



裏ロッポンドーヒルズの電波 P192

止まった風車の電波

裏ドッシーの入り江の電波 P195

ナンスカの乙女の電波

裏ナンスカ遺跡2の電波 P198

壊れたバス停の電波	壊れたディスプレイの電波	止まった風車の電波	ナンスカの乙女の電波
出現ウィルス	出現ウィルス	出現ウィルス	出現ウィルス
カワニガー	キルデーモン	スッガーン	バケヌッキー
モジャゲンスイ	モエバイカー	タツマキマル	モジャゲンスイ
タツマキマル	ハンマリオ	フラッタライザー	タツマキマル
ニョロフーン			フラッタライザー

■出現ミステリーウェーブ

番号	中身	種類
MW01	HPメモリ10	青
MW02	トレーダーチケット	青
MW03	ブランクカード	青
MW04	HPメモリ10	青
MW05	リカバリー300	青

通信対戦指南
ライバルと差がつくノウハウがここに!
5
NETBATTLE GUIDE
CHAPTER

通信対戦の基本

ここからは、通信対戦に関する情報を紹介していく。まずは通信対戦の基本的な特徴と対戦時の注意点、対戦専用のフィールド、障害物の設置について解説していこう。

通信対戦の特徴

通信対戦は本編のウェーブバトルとは大きく異なり、複数の敵と相対することはない。対戦には1本、3本勝負が用意されており、対戦のターン数もスタート時に選べる。最長で15、最短で3ターンが選択可能で、体力が0にならなかった場合は、ダメージを多く与えたほうが勝利となる。

暗転カットインについて

暗転カットインとは、対戦時のみ有効な特殊ルール。相手が暗転性能のあるカードを使用したときに、画面にカード名が表示されている間ならば、暗転性能のあるカードを割り込ませられる。ただし、KFBを発動してKFBカウンターになった場合は、割り込みできない。

◀相手がファントムブラックを使ってきたところにインビジブル発動

▶そこに再び暗転カットインすると、最初のカードは消えてしまう

ワナのバトルカードを使用

バトルカードには、対戦専用のドクリンゴ、シラハドリといったワナカードが存在する。これらのカードは本編で使用しても効果が発揮されないので注意したい。

◀対戦専用のワナカードは、相手が特定のカードを使用したときに発動するようになっている

対戦の戦利品

通信対戦の本番勝負で勝利するとカードを1枚奪える。奪えるカードはスタンダード、メガクラスのみで、バスティングレベルが高いほど、珍しいカードが手に入る。

対戦ステージの障害物について

対戦で使用するステージは全部で4種類あり、ランダム抽選によって選ばれる。設置される障害物はストーンキューブとアイスキューブの2種類があり、障害物のあるステージが選択されると、どちらかがランダムで設置される仕組みだ。どのステージにも対応できるフォルダを構成しておこう。

障害物の配置パターン

対戦時に選択されるステージは、右にある4種類。障害物のない①の選択率が一番高く、12/20の確率。障害物が1個の②は4/20、障害物が2個設置される③と④は、それぞれ2/20の確率になっている。障害物の選択率には差異はなく、アイス、ストーンキューブともに1/2となっている。

各種攻撃と障害物・設置物について

バトル時に設置されるアイス、ストーンキューブは、自分と相手の双方の攻撃ともに通さない。一方、カウントボム、ポイズンファラオなどの設置物は、設置した側の攻撃は素通りさせる。この特徴を利用すれば、設置物を盾にしつつ対戦相手に攻撃を仕掛けることも可能だ。ちなみにウォーロックアタックの突進は、各種障害物、設置物にひっかからない。ソード系のバトルカードで相手をロックオンして、ガンガン攻めていこう。

◀ウォーロックアタックでロックオンすれば、障害物、設置物を通り抜けて対戦相手に攻撃できる

◆各種攻撃と障害物・設置物の関係

対戦でのオススメアビリティ

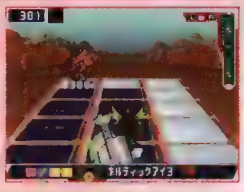
対戦で重要となる要素に、バトルカードのフォルダ構成と装備アビリティの2つが挙げられる。とくにアビリティは、プレイヤーのキズナリョクと関係あるため、ゲームの進行状況によって装備できる数と種類が大きく変化してしまう。そのため、装備アビリティの取捨選択も重要になってくるだろう。以下で対戦で役立つアビリティを紹介しているので、選択時の参考にしてほしい。

スーパーアーマー

攻撃でのけぞらなくなる。多段ヒット攻撃が当たっても、このアビリティを装備しておけば途中で回避できる。ただし、必要とするキズナリョクは600とかなり高め。

フロートシューズ

各種パネル、アトミックマインなどの影響を受けなくなる。ただし、ワナカードによるパネル変化の無効化はできない。対戦時には必須となるので、装備しておきたい。



アンダーシャツ

HPが0になる攻撃をHP1で耐える。接戦時に役立つアビリティだが、ブラックホール系の攻撃は耐えられない。使用するキズナリョクは少ないので装備しておいて損はない。

ファーストオーラ

対戦開始時からオーラをまとった状態で戦える。100未満の攻撃を無効化できるので、序盤から戦いを有利に進めることができる。ファーストバリアとの併用はできない。

各種変身アビリティ

最初からトライブオンした状態で戦闘が始まる便利なアビリティ。必要なキズナリョクも30と少なく、使い勝手がいい。アビリティの名称はバージョンによって異なる。

サイドセレクト

カード選択時、横並びのカードが選べる。カードの選択肢が大幅に増えるため、コンボが狙いやすくなるのが特徴。ベルセルクはアビリティを装備していなくても使える。

◆ 通信対戦でのカードのやりとりについて ◆

対戦時にやりとりされるバトルカードは、バトル終了後のバスティングレベルとレア度によって決定する。右の表はバスティングレベルとレア度の関係を示したもの。フォルダ内にバスティングレベルに対応したランクのカードがなかった場合は、それ以下から選択される。各カードに設定されているレア度は下に掲載した表で確認しよう。

◆バスティングレベルで変化するカードのレア度

バスティングレベル	バトルカードの種類
8	レア度★★★★★
10	レア度★★★★、またはレア度★★★★★
9	レア度★★★★、またはレア度★★★★★
8	レア度★★★★
7	レア度★★★、またはレア度★★★★
6	レア度★★★
5	レア度★★、またはレア度★★★
4	レア度★、またはレア度★★
1～3	レア度★

◆バトルカードのレア度

ID	カード名	レア度	ID	カード名	レア度	ID	カード名	レア度	ID	カード名	レア度
003	ファントムブラックSP	★★★★★	003	ヘビーキャノン	★★★	138	ホイッスル	★★★	134	アタックパネル	★★
006	イエティブリザードSP	★★★★★	006	プラズマガン3	★★★	139	ボムライター	★★★	135	フクベイパネル	★★
009	ブライSP	★★★★★	009	エアスプレッド3	★★★	140	エリアイーター	★★★	136	バスターパネル	★★
012	ブラキオウェーブSP	★★★★★	012	レーダーミサイル3	★★★	141	セイレイノイカリ	★★★	137	インビジブル	★★
015	コンドルジオグラフSP	★★★★★	015	シンクロフック3	★★★	142	シラハドリ	★★★	146	クサムラステージ	★★
018	エンプティーSP	★★★★★	018	ミニグレネード3	★★★	143	ドクリンゴ	★★★	147	アイスステージ	★★
021	オックスファイアSP	★★★★★	019	ヒートグレネード	★★★	144	ウラギリノススメ	★★★	001	キャノン	★
024	ハーブノートSP	★★★★★	020	グリーングレネード	★★★	148	ホーリーパネル	★★★	004	プラズマガン1	★
027	オヒュカスクイーンSP	★★★★★	021	アイスグレネード	★★★	002	プラスキャノン	★★	007	エアスプレッド1	★
030	ジェミニスパークSP	★★★★★	024	ロングソード	★★★	005	プラズマガン2	★★	010	レーダーミサイル1	★
033	キャンサーバブルSP	★★★★★	025	ホワイトメテオ	★★★	008	エアスプレッド2	★★	013	シンクロフック1	★
036	ゴートカンフーSP	★★★★★	026	シルバーメテオ	★★★	011	レーダーミサイル2	★★	016	ミニグレネード1	★
039	オリガジェネラルSP	★★★★★	033	グランドウェーブ3	★★★	014	シンクロフック2	★★	022	ソード	★
042	アポロンフレイムSP	★★★★★	036	マッドバルカン3	★★★	017	ミニグレネード2	★★	031	グランドウェーブ1	★
002	ファントムブラックEX	★★★★	039	デスサイズ3	★★★	023	ワイドソード	★★	034	マッドバルカン1	★
005	イエティブリザードEX	★★★★	042	オロロンハット3	★★★	032	グランドウェーブ2	★★	037	デスサイズ1	★
008	ブライEX	★★★★	045	ジェットスキー3	★★★	035	マッドバルカン2	★★	040	オロロンハット1	★
011	ブラキオウェーブEX	★★★★	048	モエリング3	★★★	038	デスサイズ2	★★	043	ジェットスキー1	★
014	コンドルジオグラフEX	★★★★	051	ダバフレイム3	★★★	041	オロロンハット2	★★	046	モエリング1	★
017	エンプティーEX	★★★★	054	ヒートアッパー3	★★★	044	ジェットスキー2	★★	049	ダバフレイム1	★
020	オックスファイアEX	★★★★	057	ポポポンボム3	★★★	047	モエリング2	★★	052	ヒートアッパー1	★
023	ハーブノートEX	★★★★	060	チェインバブル3	★★★	050	ダバフレイム2	★★	055	ポポポンボム1	★
026	オヒュカスクイーンEX	★★★★	063	ネバーレイン3	★★★	053	ヒートアッパー2	★★	058	チェインバブル1	★
029	ジェミニスパークEX	★★★★	066	スノーボール3	★★★	056	ポポポンボム2	★★	061	ネバーレイン1	★
032	キャンサーバブルEX	★★★★	069	ピラニアキッス3	★★★	059	チェインバブル2	★★	064	スノーボール1	★
035	ゴートカンフーEX	★★★★	072	ポルティックアイ3	★★★	062	ネバーレイン2	★★	067	ピラニアキッス1	★
038	オリガジェネラルEX	★★★★	075	ホタルゲリ3	★★★	065	スノーボール2	★★	070	ポルティックアイ1	★
041	アポロンフレイムEX	★★★★	078	ステルスレーザー3	★★★	068	ピラニアキッス2	★★	073	ホタルゲリ1	★
027	グレートアックス	★★★★	081	マミーハンド3	★★★	071	ポルティックアイ2	★★	076	ステルスレーザー1	★
028	ダブルストーン	★★★★	084	モジャランス3	★★★	074	ホタルゲリ2	★★	079	マミーハンド1	★
029	ガーディアン	★★★★	087	ヘンゲノジュツ3	★★★	077	ステルスレーザー2	★★	082	モジャランス1	★
030	オーラ	★★★★	090	コガラシ3	★★★	080	マミーハンド2	★★	085	ヘンゲノジュツ1	★
131	リカバリー300	★★★★	093	ニドラッシュ3	★★★	083	モジャランス2	★★	088	コガラシ1	★
145	ギガマイン	★★★★	096	パープルカーペット	★★★	086	ヘンゲノジュツ2	★★	091	ニドラッシュ1	★
001	ファントムブラック	★★★	099	ケサランパサラン3	★★★	089	コガラシ2	★★	094	グリーンカーペット	★
004	イエティブリザード	★★★	102	ハンマーウェポン3	★★★	092	ニドラッシュ2	★★	097	ケサランパサラン1	★
007	ブライ	★★★	103	ジャングルストーム	★★★	095	ブルーカーペット	★★	100	ハンマーウェポン1	★
010	ブラキオウェーブ	★★★	104	スノーストーム	★★★	098	ケサランパサラン2	★★	108	エレキスラッシュ	★
013	コンドルジオグラフ	★★★	105	ポイズンストーム	★★★	101	ハンマーウェポン2	★★	109	モアイフォール1	★
016	エンプティー	★★★	108	ファイアスラッシュ	★★★	107	ウッドスラッシュ	★★	112	ブラックホール1	★
019	オックスファイア	★★★	111	モアイフォール3	★★★	110	モアイフォール2	★★	115	ペルセルクソード1	★
022	ハーブノート	★★★	114	ブラックホール3	★★★	113	ブラックホール2	★★	119	アトミックマイン1	★
025	オヒュカスクイーン	★★★	117	ペルセルクソード3	★★★	116	ペルセルクソード2	★★	124	リカバリー10	★
028	ジェミニスパーク	★★★	118	タイフーンダンス	★★★	120	アトミックマイン2	★★	125	リカバリー30	★
031	キャンサーバブル	★★★	121	アトミックマイン3	★★★	122	パラライズステージ	★★	126	リカバリー50	★
034	ゴートカンフー	★★★	129	リカバリー150	★★★	123	ゼツエンステージ	★★	132	バリア	★
037	オリガジェネラル	★★★	130	リカバリー200	★★★	127	リカバリー80	★★	149	マヒプラス	★
040	アポロンフレイム	★★★	133	スーパーバリア	★★★	128	リカバリー120	★★	150	アタック+10	★

ベストコンボと連続カード攻撃例

ここからは、実戦的なバトルカードの組み合わせを紹介していく。どの情報もフォルダ構成を考えるうえで役立つものばかりなので、カードを決めるときの参考にしてほしい。

カードを組み合わせて効果的に使おう

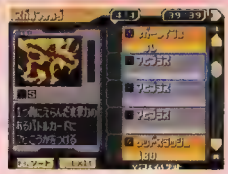
フォルダには、たくさんの種類のバトルカードを入れておくよりも、使用率の高いものを複数入れておいたほうが、コンボが発生しやすくなり、戦闘を有利に進められるぞ。また、ブラザー登録で使用可能となるブラザーカードをフォルダに加えるときにも注意が必要だ。ブラザーカードは強力なバトルカードが増え、変身も可能になる便利なものだが、必要なカードが出にくくなるというデメリットが存在することも覚えておこう。

◀強力なギガ&メガクラスカードは、連続攻撃に欠かせない

▶状況によっては、ブラザーカードが邪魔になる場合もあるぞ

パラライズステージを使えると便利

ステージのパネルを変化させるカードの中でも、とりわけ使いやすいのがパラライズステージ。このカードを使えば、敵側のエリアにあるパネル3×3枚をパラライズパネルに変えられるので、相手をマヒ状態にしやすくなる。相手がマヒすれば、攻撃を確実に当てることができるので、コンボも連続攻撃も格段に繋がりやすくなるぞ。



◀パラライズステージがない場合は、代わりにマヒプラスをフォルダに入れておこう

連続攻撃サンプル

フォルダの構成を考えるときは、属性とバトルカードのタイプを絞ろう。本編では多彩な属性のカードをフォルダに入れて、各ウィルスに対応する汎用性を高めておくのも手だが、どうしても連続攻撃やコンボが使いにくくなる。次ページからはさまざまな連続攻撃の例を紹介するぞ。

攻撃重視

攻撃力を重視したタイプ。炎属性のカードが代表的だが、凍結→ブレイク性能のカードを組み合わせてもいい。

補助重視

HPバグ、混乱などの状態異常を引き起こすカードと攻撃用のカード混ぜるタイプ。変則的な攻撃ができる。

防御重視

攻撃力は低くなるが、ホーリーパネルや各種リカバリーで守備を特化したタイプ。判定勝ちを狙えるぞ。

使用カード

ID.106 エレキスラッシュ

ID.045 ジェットスキー3

ID.063 ネバーレイン3

ID.045 ジェットスキー3

ID.063 ネバーレイン3

ID.102 ハンマーウェポン3

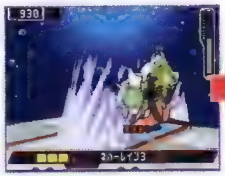
トレイントレイン

トライブ活用タイプ

総ダメージ 1490

トレインコンボを活用した電撃戦法

ベルセルク限定で、ロックオンした状態でトレインコンボを発動することが成立条件。ジェットスキー3の効果でパネルをこおりに変化させた直後に、ネバーレイン3をヒットさせて相手を凍結状態に追い込むことで、ブレイク性能を備えた追撃のダメージを倍増させるのだ。



▶トレインコンボなら相手が無敵状態にならない

◀凍結状態＋ブレイク性能の効果が簡単に決まる

使用カード

ID.090 コガラシ3

ID.149 マヒプラス

ID.090 コガラシ3

ID.149 マヒプラス

ID.094 グリーンカーペット

ID.103 ジャングルストーム

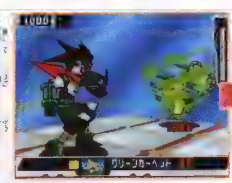
このはらんぶ

トライブ活用タイプ

総ダメージ 790

オーラを吹き飛ばす木の葉の舞

どのトライブでも成立させることが可能だが、シノビなら最初の攻撃をカードチャージにすることでヒットさせやすくなるうえ、木属性カードの攻撃力が強化されて総ダメージが飛躍的に高まる。コガラシ3が風性能を備えているため、相手がオーラなどを使用していても攻撃が決まるぞ。



▶相手の動きを封じるためにマヒプラスを使おう

◀ジャングルストームでくさむらパネルを飛ばせ

使用カード

ID.081 マミーハンド3

ID.036 マッドバルカン3

ID.149 マヒプラス

ID.081 マミーハンド3

ID.146 クサムラステージ

ID.048 モエリング3

バリバリバルカン

トライブ活用タイプ

総ダメージ 620

ダイナソーのカードチャージで本領発揮

総ダメージはそれほど高くないように思えるが、ダイナソーのカードチャージでマッドバルカン3の攻撃力を強化した状態ならば、すさまじい破壊力となる。ただし、ロックマンのチャージ能力が低いとカードチャージでの追撃が間に合わないので、武器でしっかり強化しておこう。

▶マミーハンド3でマヒさせてタメ時間をかせぐ

◀ノーマル＋50を組み込むとさらに強力だ

しにがみせんぷう ※ベストコンボ登録不可

ブライ活用タイプ

総ダメージ 620

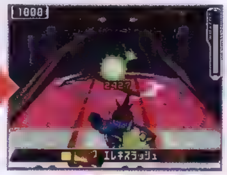
使用カード

- ID.106 エレキスラッシュ
- ID.140 エリアイーター
- ID.039 デスサイズ3
- ID.149 マヒプラス
- ID.106 エレキスラッシュ
- ID.039 デスサイズ3

通信対戦ならではの特殊な連続攻撃

なかなか狙ったとおりに効果を発揮させにくいデスサイズ3だが、通信対戦に限りエリアイーター使用後なら確実にヒットさせられる。攻撃力がやや物足りないように思えるかもしれないが、ロックマンブライの特性でソード性能カードの攻撃力が強化されると、非常に強力だぞ。

▶エリアイーターで相手との距離をつめよう



◀この状態ならデスサイズ3が確実にヒットする

リュウセイケン2

攻撃重視タイプ

総ダメージ 2760

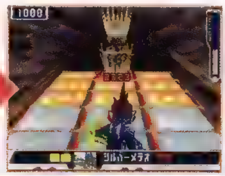
使用カード

- ID.122 パラライズステージ
- ID.069 ピラニアキッス3
- ID.026 シルバーメテオ★3
- ID.026 シルバーメテオ
- ID.026 シルバーメテオ
- ID.026 シルバーメテオ

超絶破壊力を誇るメテオの集中砲火

ピラニアキッス3はネバーレイン3などで代用してもいいが、ベストコンボに登録してボス戦開始直後に使う場合は、ピラニアキッス3が最も効率的。後半のシルバーメテオ連発はスーパーアーマーを備えた相手には連続攻撃とならないので、マヒプラスを組み合わせよう。

▶相手をマヒさせつつパネルをノーマルに



◀1カ所だけのノーマルパネルにメテオが落下

どくじゃののろい

補助タイプ

総ダメージ 900

使用カード

- ID.030 ジェミニスパークSP
- ID.084 モジャランス3
- ID.149 マヒプラス
- ID.084 モジャランス3
- ID.027 オヒュカスクイーンSP
- ID.148 ホーリーパネル

いやらしく相手をじわじわ追い込め

モジャランス3は、相手にHPバグの状態異常を発生させる数少ないカードの1つ。ジェミニスパークSPで相手の動きを封じたところにモジャランス3を叩き込み、さらにオヒュカスクイーンSPでパネルをどくぬまに変化。こちらはホーリーパネル上で相手の自滅を待とう。

▶攻撃力もそこそこ高いが、本命はHPバグ

◀HPバグ＋どくぬまで相手は自然と弱っていく

使用カード

じごくのかえん

属性効果タイプ

総ダメージ 2080

ID.020 グリーングレネード

ID.021 オックスファイアSP

ID.003 ファントムブラックSP

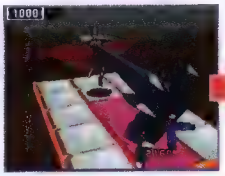
ID.030 ジェミニスパークSP

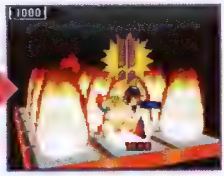
ID.020 グリーングレネード

ID.042 アポロンフレイムSP

木属性ボス瞬殺ベストコンボ

炎属性の攻撃を最大限に高めることを重視した組み合わせ。基本はグリーングレネードでくさむらパネルを発生させたところに、炎属性のメガクラスカードで攻撃だ。相手の無敵状態の解除にファントムブラックSP、動きを封じるためにジェミニスパークSPを途中に使うぞ。


▶無敵状態をファントムブラックSPで解除


◀くさむらパネルで炎属性カードの攻撃力アップ

使用カード

つめたいどく

属性効果タイプ

総ダメージ 1750

ID.021 アイスグレネード

ID.003 ファントムブラックSP

ID.012 ブラキオウェーブSP

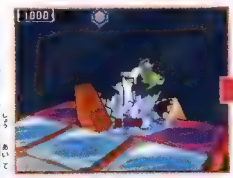
ID.027 オヒュカスクイーンSP

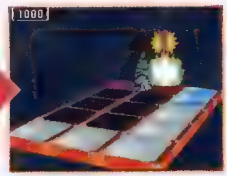
ID.033 キャンサーバブルSP

ID.105 ポイズンストーム

炎属性ボス瞬殺ベストコンボ

水属性の攻撃を最大限に高めることを重視した組み合わせ。アイスグレネードがヒットしたあとの無敵状態をファントムブラックSPで解除し、ブラキオウェーブSPで追撃すれば相手は凍結する。オヒュカスクイーンSPで発生したどくぬまパネルも、ポイズンストームで活用だ。


▶こおりパネル上の相手を水属性カードで攻撃


◀ブレイク性能を備えたカードで凍結状態に追撃

使用カード

だいほうでん

属性効果タイプ

総ダメージ 1610

ID.033 キャンサーバブルSP

ID.018 エンプティーSP

ID.072 ボルティックアイ3

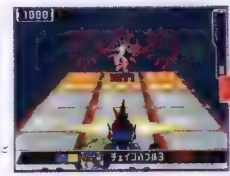
ID.060 チェインバブル3

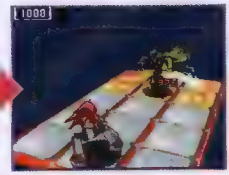
ID.106 エレキスラッシュ

ID.030 ジェミニスパークSP

水属性ボス瞬殺ベストコンボ

電気属性の攻撃を最大限に高めることを重視した組み合わせ。エンプティーSPで攻撃したあと相手は無敵状態となるが、対インビジブル性能を備えたボルティックアイ3なら追撃可能。しかもエンプティーSPにより発生したパラライズパネルで相手はマヒし、さらに追撃可能だ。


▶エンプティーSP後の追撃で相手はマヒ状態に


◀コンボ終了後も相手はマヒ。さらに追撃できる

使用カード

このはせんぷう

属性効果タイプ

総ダメージ 930

ID.094 グリーンカーペット

ID.103 ジャングルストーム

ID.094 グリーンカーペット

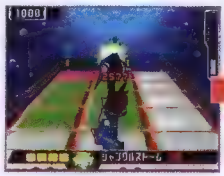
ID.103 ジャングルストーム

ID.094 グリーンカーペット

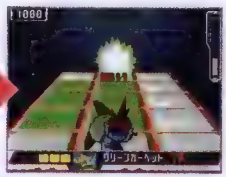
ID.103 ジャングルストーム

電気属性ボス瞬殺ベストコンボ

木属性の攻撃を最大限に高めることを重視した組み合わせ。攻撃自体は2枚のカードを繰り返して使うだけだが、ベストコンボへの登録は難しいぞ。ブライSXを相手にし、ブライナックル使用中の動かないスキに全カードを叩き込むのだ。さらにこちらはスーパーアーマー必須だ。



▶グリーンカーペットでくさむらパネルが発生



◀すかさずジャングルストーム。これを繰り返す

使用カード

ボスパレード

攻撃重視タイプ

総ダメージ 2160

ID.033 キャンサーバブルSP

ID.018 エンプティーSP

ID.003 ファントムブラックSP

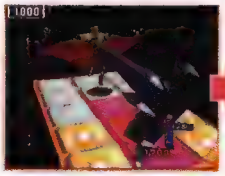
ID.030 ジェミニスパークSP

ID.020 グリーングレネード

ID.042 アポロンフレイムSP

メガクラスカードを惜しみなく連発

攻撃力の高いメガクラスカードを連発するだけあり、無属性のボスも瞬殺できるが、ベストコンボへの登録は非常に難しい。まずメガクラスカード5枚中2枚をフェイバリットに登録し、さらにサイドセレクトでフェイバリット以外の残り3枚を同時に選べる状況が必要となるのだ。



▶バブル状態に電気属性攻撃後、追撃でマヒ状態

◀くさむらパネル＋アポロンフレイムSPで終了

使用カード

けんじゃふっかつ※ベストコンボ登録不可

攻撃重視タイプ

総ダメージ 2180

ID.024 ドラゴンスカイSP

ID.146 クサムラステージ

ID.021 レオキングダムSP

ID.149 マヒプラス

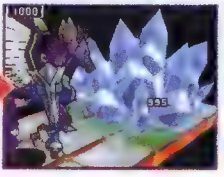
ID.001 ペガサスマジックGX

ID.006 キグナスウィングSP

あらゆるカードを駆使した究極攻撃

ウェーブコマンドカードを使用しないと入手できない特殊なカードを用いた連続攻撃。まずはドラゴンスカイSPで相手をのけぞらせ、そのスキにクサムラステージ＋レオキングダムSPのコンボで追撃。さらにペガサスマジックGXで相手を凍結させ、キグナスウィングSPで締めだ。

▶相手を無敵状態にしないようマヒプラスを活用



◀前作の3賢者をすべて呼び出す豪勢な連続攻撃

使用カード

せんれつきゃく ※ベストコンボ登録不可

ギガクラス投入タイプ

総ダメージ 1440

ID.134 アタックパネル

ID.0003 サウザンドキック

ID.150 アタック+10

ID.150 アタック+10

ID.150 アタック+10

ID.149 マヒブラス

ベルセルク版ギガクラス使用コンボ

サウザンドキックの攻撃力を最大限にまで高めた必殺の攻撃。相手がスーパーアーマーを備えていると途中から回避されるので、マヒブラスは必須だ。ギガクラス+1のアビリティとウェーブコマンドカードが必要だが、アタック+50を組み合わせればさらに破壊力バツグン。

▶直前に相手をマヒ状態に追い込んで発動したい

◀攻撃に使うカードは1枚だけながら、高威力

使用カード

コンドルダイブ ※ベストコンボ登録不可

ギガクラス投入タイプ

総ダメージ 1860

ID.021 アイスグレネード

ID.003 ファントムブラックSP

ID.012 ブラキオウェーブSP

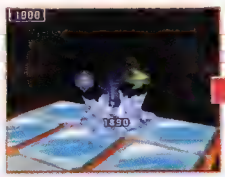
ID.5005 フライングインパクト

ID.149 マヒブラス

ID.106 エレキスラッシュ

シノビ版ギガクラス使用コンボ

前半部分は「つめたいどく」と同様で、相手を凍結状態に追い込むことが目的。ここにブレイク性能を備えたフライングインパクトで追撃を加えることで、単体で1000ものダメージを与えられるぞ。最後のエレキスラッシュはさらなる追撃を望むためのもので、何でも代用可能。



▶まずはこおりパネルを活用して相手を凍結

◀フライングインパクトだけで絶大なダメージに

使用カード

トリプルブレイク ※ベストコンボ登録不可

ギガクラス投入タイプ

総ダメージ 2260

ID.106 エレキスラッシュ

ID.0004 ブレイクカウントボム

ID.149 マヒブラス

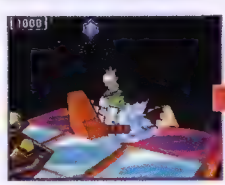
ID.147 アイスステージ

ID.012 ブラキオウェーブSP

ID.146 クサムラステージ

ダイナソー版ギガクラス使用コンボ

相手のマヒが解除される直前にブレイクカウントボムを設置したら、アイスステージとブラキオウェーブSPの連続攻撃で相手を凍結状態に追い込もう。このあとクサムラステージを使えば、凍結+ブレイク性能、くさむら+炎属性の効果でブレイクカウントボムの攻撃力は3倍だ。



▶ブラキオウェーブSPは水属性カードで代用可

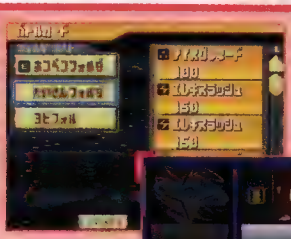
◀ブレイクカウントボム単体ですさまじい破壊力

通信対戦用のカードデッキを組もう

通信対戦と本編での戦いはまったくの別物。当然、バトルカードの選択方法も対戦と本編では大きく異なる。ミソラフォルダが手に入ったら、対戦用にフォルダを編集しておこう。

通信対戦用オススメフォルダ大公開

本編のストーリーが進むと、ミソラから3つめのフォルダであるミソラフォルダを受けとれる。このころにはバトルカードの数も増えているはずなので、編集をして本編攻略用と対戦用の専用フォルダを作っておこう。用途をはっきりと分けた専用のフォルダを用意しておけば、対戦時に改めて編集をする必要がなくなる。フォルダのブラザーカードはトライブが偏らないようにしよう。ここからは、対戦で役立つフォルダの組み方と、そのフォルダを使った有効な戦い方を紹介していくので、編集をするときの参考にしてほしい。

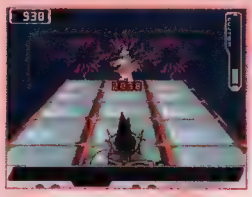


◀本編用、対戦用のフォルダは、定期的に整理整頓をしておくといいぞ

▶ブラザーカードをトライブに使用すると、新しいカードが1枚引けなくなる

対インビジブルは必須

バトルカードのインビジブルを使用、もしくは特定の攻撃を受けると身体が半透明になりダメージを受けないインビジブル状態になる。この状態の相手にダメージを与えるには対インビジブル性能を持ったカードが必要だ。



代表的なカード

- ボルティックアイ
- ファントムブラック
- ステルスレーザー

◀ボルティックアイは対戦で切り札となるカード。必ずフォルダに加えておこう

防御を疎かにしない

対戦には判定による決着もあるので、ダメージを受けないことも重要。フォルダにインビジブルを入れておけば、ダメージを抑えやすい。また、ホーリーパネル上でオーラをまとえば、ほとんどの攻撃を無効化できるぞ。

代表的なカード

- インビジブル
- オーラ
- ホーリーパネル

◀ホーリーパネルとオーラの相性は最高。200未満のダメージを無効化する

付加カードを侮るな

アタック+10、アタックパネルなどは、単体では効果が小さく感じられるが、複数回ヒットするカードと併用することで真価を発揮できる。無敵性能のあるカードにマヒプラスを使って相手の動きを止める作戦も有効だ。

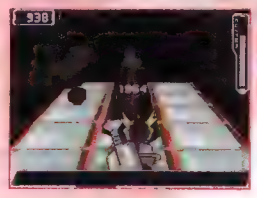
代表的なカード

- アタック+10
- アタックパネル
- マヒプラス

◀ピラニアキッス、コガラシなどの多段ヒットが狙えるカードの攻撃力を強化

ワナかパネルか

相手にワナを仕掛けるワナカードを使ったあと、クサムラステージ、アイスステージなどのパネルを変化させるカードを使うと、ワナパネルは消えてしまう。パネルを変化させるカードを使う場合には注意しよう。



代表的なカード

- セイレイノイカリ
- ギガマイン
- シラハドリ

◀パネルと同様に、設置物なども上書きされ、古いものは消えてしまうぞ

SAMPLE:01

エレキパラライズ

電気属性カードを中心に、相手をマヒさせることに重点を置いたフォルダ。電気属性カードの効果を高めるためにバブル状態を発生させるカードを組み込み、さらにここぞという場面で必殺の一撃を狙えるシルバーメテオを用意した。トライブはベルセルクがオススメで、エレキスラッシュ始動のトレインコンボも狙っていけるぞ。

ウォーロックのオススメ装備&アビリティ

オススメ装備	FMブレスレット
オススメアビリティ	
スーパーアーマー	チャージP
イナズマケン	オートロックオン

フォルダの中身 ※★はフェイバリット

ID	バトルカード
026	シルバーメテオ
026	シルバーメテオ
060	チェインバブル3
060	チェインバブル3
060	チェインバブル3
072	ボルティックアイ3
072	ボルティックアイ3
075	ホタルゲリ3
075	ホタルゲリ3
081	マミーハンド3
081	マミーハンド3
081	マミーハンド3
106	エレキスラッシュ
106	エレキスラッシュ
106	エレキスラッシュ
122	パラライズステージ
122	パラライズステージ
122	パラライズステージ
137	インビジブル
137	インビジブル
137	インビジブル
149	マヒプラス
149	マヒプラス
149	マヒプラス
003	ファントムブラックSP
018	エンプティーSP
024	ハープノートSP
030	★ジェミニスパークSP
033	★キャンサーバブルSP
B001	ジェミニサンダー

ID	スターカード
026	★シルバーメテオ
072	★ボルティックアイ3
075	ホタルゲリ3

戦い方 1 ボルティックアイ3で主導権を取る

通信対戦では相手をロックオンした状態で攻撃するチャンスは少ないので、パラライズステージ+ボルティックアイ3でまずは相手の動きを確実に封じることが先決だ。

◀防御手段の限られる強力な攻撃だ

戦い方 2 マヒとバブルの連続攻撃でたたみかけろ

相手をマヒさせたら、ロックオンしてエレキスラッシュやマミーハンド3で追撃。マヒ状態は継続するのでどんどん追撃だ。チェインバブルを挟んで攻撃力倍増も狙いたい。

◀マヒのスキにトレインコンボを狙ってもいいぞ

戦い方 3 チャンスにはシルバーメテオを発動

パラライズステージ使用後にカードによる攻撃をヒットさせたあと、シルバーメテオを使うと強力。相手の位置だけがノーマルパネルなので、全弾をヒットさせられるぞ。

◀暗転しないので、相手は完全に回避不能だ

パネル変化誤しに注意

パラライズステージを起点としたマヒ攻撃連発は非常に強力だが、その反面、相手にパネルを変化させられるだけで無力化される。パネル変化後は即追撃することをこころがけ、暗転割り込みされないホタルゲリ3も活用しよう。

▲セイレイノイカリでパラライズステージを無効化されても痛い

SAMPLE:02

グリーンストーム

木属性カードを中心に、強化された多段攻撃で攻めていくフォルダ。攻撃力強化にアタックパネルとアタック+10、さらに多段攻撃を途中で回避されないようにマヒブラスは必須。ジャングルストームの攻撃回数は、グリーングレネードとグリーンカーペットで増やしていこう。トライブは木属性の攻撃力が強化されるシノビが最適だ。

ウォーロックのオススメ装備&アビリティ

オススメ装備	リュウセイパワー
オススメアビリティ	
スーパーアーマー	チャージグリーン
フウマシュリケン	クイックゲージ

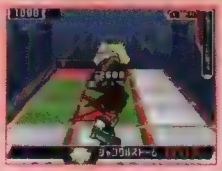
フォルダの中身 ※★はフェイバリット

ID	バトルカード
020	グリーングレネード
020	グリーングレネード
020	グリーングレネード
090	コガラシ3
090	コガラシ3
094	グリーンカーペット
094	グリーンカーペット
103	ジャングルストーム
103	ジャングルストーム
134	アタックパネル
134	アタックパネル
134	アタックパネル
137	インビジブル
137	インビジブル
137	インビジブル
146	クサムラステージ
146	クサムラステージ
146	クサムラステージ
149	マヒブラス
149	マヒブラス
149	マヒブラス
150	アタック+10
150	アタック+10
150	アタック+10
026	ファントムブラックSP
027	オヒュカスクイーンSP
030	ジェミニスパークSP
033	キャンサーバブルSP
037	★ゴートカンフーSP
300	★ダークネスホール

ID	スターカード
090	★コガラシ3
094	グリーンカーペット
103	★ジャングルストーム

戦L1方 1 チャージショットとカードでくさむら増やし

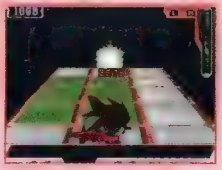
くさむらパネルを増やすために、グリーングレネードやグリーンカーペットでけん制していこう。これらはシールド防御されやすいので、くさむら増やし用と割り切ろう。



◀シールド防御されてもそのあとにチャンス

戦L1方 2 ジャングルストームですべてを吹き飛ばす

くさむらパネルの数が十分に増えたら、すかさずジャングルストームを発動。風性能を備えるので、相手のバリアやオーラも関係ない。アタック+10なども併用しよう。



◀シールド防御後のスキを突けば完ペキ

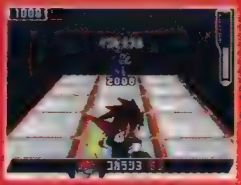
戦L1方 3 ときには奇襲を仕掛ける

オートロックオンの性質を備えたシノビのカードチャージを利用し、コガラシで奇襲を仕掛けても面白い。8ヒットもするので、アタック+10などが効果を発揮するぞ。

◀マヒブラスと組み合わせて全段ヒットだ

インビジブルが天敵

ジャングルストームは相手のバリアやオーラは無効化できるが、インビジブルで暗転割り込みされると完全に無効化されてしまう。相手との駆け引きになるが、逆に相手のインビジブルに暗転割り込みして使うようにしたい。



▲相手がすでにインビジブル状態なら、カードチャージで対処できる

SAMPLE:03

ヒートアップガイ

炎属性カードを中心に、ひたすら攻撃力を高めることを追い求めたフォルダ。炎属性カードの攻撃力を倍増させるため、くさむらパネルを発生させるグリーングレネードなどを組み込み、さらにボボボンボム3を補助するためにボムライザーも用意。トライブはダイナソーがオススメで、多段攻撃カードでカードチャージも狙っていきたい。

ウォーロックのオススメ装備&アビリティ

オススメ装備	ゼファーウイング
オススメアビリティ	
チャージグリーン	キョウリュウセキ
ファーストオーラ	サイドセレクト

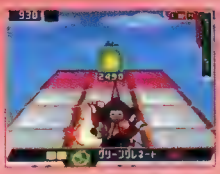
フォルダの中身 ※★はフェイバリット

ID	バトルカード
020	グリーングレネード
020	グリーングレネード
020	グリーングレネード
036	マッドバルカン3
036	マッドバルカン3
048	モエリング3
048	モエリング3
057	ボボボンボム3
057	ボボボンボム3
094	グリーンカーペット
094	グリーンカーペット
094	グリーンカーペット
137	インビジブル
137	インビジブル
137	インビジブル
139	ボムライザー
139	ボムライザー
139	ボムライザー
146	クサムラステージ
146	クサムラステージ
146	クサムラステージ
149	マヒプラス
149	マヒプラス
149	マヒプラス
005	ファントムブラックSP
021	★オックスファイアSP
042	★アポロンフレイムSP
030	ジェミニスパークSP
033	キャンサーバブルSP
LOOT	ブレイクカウントボム

ID	スターカード
036	★マッドバルカン3
048	★モエリング3
057	ボボボンボム3

戦い方 1 くさむら+炎属性のコンボでダメージ稼ぎ

非常にオーソドックスではあるが、基本攻撃力の高い炎属性カードをくさむらパネル上の相手にヒットさせる戦法は強力。常に2枚セットで使えるようにしておきたい。



◀グリーングレネードを防御されても本命は次

戦い方 2 さまざまな方法でボボボンボム3を爆破

ボボボンボム3は攻撃力は高いが、炎属性の攻撃をヒットさせないと爆発しないところが難点。ダイナソーのチャージショットで着火したり、ボムライザーで爆破しよう。

◀攻撃力、攻撃範囲共に申し分ない性能だが

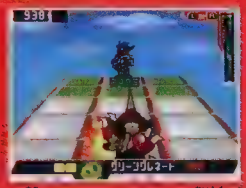
戦い方 3 カードチャージで猛攻

ダイナソーなら、カードチャージでのマッドバルカン3を狙いたい。チャージ時間が非常に長いことが難点ではあるが、マヒプラスを組み合わせた攻撃のあとに狙おう。

◀マッドバルカン3もマヒプラスの付与は必須

シノビに蘇生させるな

相手エリアをくさむらパネルに変化させることが攻撃の起点だが、相手がシノビの場合はくさむらパネル上でHPを回復されてしまう。パネル変化後はすかさず追撃するようにすれば、ダメージ2倍のうえにトライブも解除できる。



▲少しずつとはいえ、HPを回復されるとダメージ倍増の意味がない

SAMPLE:04

グラディエーター

ロックマンブライで戦うため、ソード性能を備えたカードを中心に構成したフォルダ。トライブはトレインコンボによる連続攻撃が魅力のベルセルク、カードチャージのオートロックオンで射程の短さを補えるシノビのどちらかがオススメだ。射程の短さを補うにはエリアイーターも役立つぞ。アビリティの不足分は、テクニックで補おう。

ウォーロックのオススメ装備&アビリティ

オススメ装備	ブラッディクロー
オススメアビリティ	
—	—
—	—

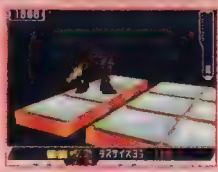
フォルダの中身 ※★はフェイバリット

ID	バトルカード
029	ガーディアン
029	ガーディアン
029	ガーディアン
039	デスサイズ3
039	デスサイズ3
084	モジャランス3
084	モジャランス3
084	モジャランス3
087	ヘンゲノジュツ3
087	ヘンゲノジュツ3
106	エレキスラッシュ
106	エレキスラッシュ
106	エレキスラッシュ
117	ベルセルクソード3
117	ベルセルクソード3
137	インビジブル
137	インビジブル
137	インビジブル
138	ホイッスル
138	ホイッスル
140	エリアイーター
140	エリアイーター
140	エリアイーター
144	ウラギリノススメ
144	ウラギリノススメ
144	ウラギリノススメ
149	マヒブラス
149	マヒブラス
149	マヒブラス
BOX2	★ブライブレイク

ID	スターカード
039	★デスサイズ3
087	★ヘンゲノジュツ3
117	★ベルセルクソード3

戦い方 1 まずはエリアイーターで相手に接近

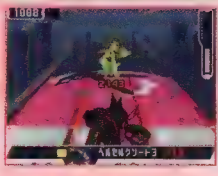
ソード性能を備えた攻撃は全般的に射程が短く、ロックオンしにくい通信対戦でヒットさせることは難しい。エリアイーターで間合いを詰めることが、勝利の道の第一歩だ。



◀ターン制限ごとに1回ずつ、大事に使うこと

戦い方 2 ソード性能を備えたカードを使うチャンス

エリアイーターを1回でも使用した状態なら、デスサイズ3やモジャランス3はロックオンなしで相手に届く。とくにデスサイズ3はタテ列中央で使えば確実にヒットする。



◀マヒブラスと組み合わせ、追撃につなげる

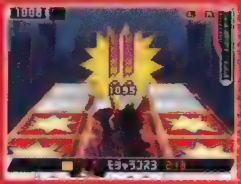
戦い方 3 電波障害に負らない防御も重要

攻撃力の強化されるヘンゲノジュツが、防御手段として非常に役立つ。また、メガクラスカードを使えない制約を補いつつ、反撃につながるウラギリノススメも活用したい。

◀突進するので射程の短さを補うことも可能

シラハドリが命取り

ソード性能を備えた攻撃ばかりなので、シラハドリを仕掛けられただけでほとんどの攻撃を封じられてしまう。インビジブルでシラハドリの発動を回避するか、ステージ変化系カードを用意してワナパネルを解除してしまいたい。



▲通信対戦での使用頻度はそれほど高くないが、シラハドリには要注意

SAMPLE:05

ウルトラロック

ウェーブコマンドカードを使わないと入手できないカードをふんだんに組み込み、凍結+ブレイクのコンボを攻撃の中心としたフォルダ。トライブは凍結状態を発生させるナダレダイコの使えるベルセルクがオススメだが、これもウェーブコマンドカードで補うという手もある。通常のプレイでは実現不能な爽快感を味わいながら戦おう。

ウォーロックのオススメ装備&アビリティ

オススメ装備	マジックブレス
オススメアビリティ	
スーパーアーマー	ギガクラス+1
チャージアイス	ファーストオーラ

フォルダの中身 ※★はフェイバリット

ID	バトルカード
045	ジェットスキー3
045	ジェットスキー3
028	ダブルストーン
028	ダブルストーン
028	ダブルストーン
063	ネバーレイン3
063	ネバーレイン3
066	スノーボール3
066	スノーボール3
137	インビジブル
137	インビジブル
137	インビジブル
147	アイスステージ
147	アイスステージ
147	アイスステージ
149	マヒブラス
149	マヒブラス
149	マヒブラス
[illegible]	オヒュカスクイーンSP
030	ジェミニスパークSP
039	★オリガジェネラルSP
1005	ナダレダイコ
004	デストロイアッパー
008	アイスメテオ
015	ゼツメツメテオ
018	アクア+30
022	クエイクソング
006	キグナスウィングSP
018	ペガサスマジックSP
001	★ペガサスマジックGX

ID	スターカード
045	★ジェットスキー3
063	ネバーレイン3
066	★スノーボール3

戦い方 1 トライブオンは状況に応じて実行

凍結状態を発生させる水属性カードは、どのトライブでも攻撃力が強化されない。トライブオン時のアビリティは魅力だが、チャージショットの追加効果を優先したい。

◀チャージショットの追加効果は変身前専用だ

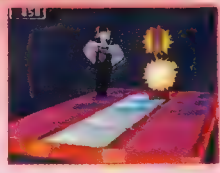
戦い方 2 いついかなるときも凍結発生を狙う

チャージショットの追加効果はもちろん、こおりパネル上の相手を水属性カードで攻撃するなどして相手を凍結させよう。ナダレダイコやペガサスマジックSPも役立つぞ。

◀追尾性能の高いネバーレインなどが使いやすい

戦い方 3 凍結+ブレイクのコンボでダメージ稼ぎ

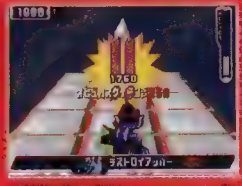
相手を凍結させたら、ブレイク性能を備えたカードで追撃しよう。アイスステージとダブルストーンを使用したあとスノーボール3を使えば、さらに凍結状態を維持可能だ。



◀キグナスウィングSPでの追撃もオススメだ

暗転割り込みに注意

ブレイク性能を備えた攻撃力の高いカードは暗転性能を備えていることが多く、相手に割り込まれてしまう危険性がある。こうなると相手に先制されるうえに凍結状態まで解除されてしまう。暗転しないジェットスキー3で対処だ。



▲凍結状態が解除され、ブレイク性能カードのダメージが通常どおりに

カードの属性と性能表

バトルカードはスタンダードクラス、メガクラス、ギガクラスといったカテゴリーで分かれているが、それ以外にも属性や性能の系統によって分類することができる。ここでは各属性と系統に分けたバトルカードをIDナンバー順に掲載している。ボス戦に特化した対CPU戦用、さらには最強の対戦用フォルダを作成するためにも、これらの情報をフォルダの編集に役立ててほしい。

ID	無属性カード
001	キャノン
002	ブラスキャノン
003	ヘビーキャノン
007	エアスプレッド1
008	エアスプレッド2
009	エアスプレッド3
010	レーダーミサイル1
011	レーダーミサイル2
012	レーダーミサイル3
013	シンクロフック1
014	シンクロフック2
015	シンクロフック3
016	ミニグレネード1
017	ミニグレネード2
018	ミニグレネード3
022	ソード
023	ワイドソード
024	ロングソード
025	ホワイトメテオ
026	シルバーメテオ
027	グレートアックス
028	ダブルストーン
029	ガーディアン
030	オーラ
031	グランドウェーブ1
032	グランドウェーブ2
033	グランドウェーブ3
034	マッドバルカン1
035	マッドバルカン2
036	マッドバルカン3
037	デスサイズ1
038	デスサイズ2
039	デスサイズ3
040	オロロンハット1
041	オロロンハット2
042	オロロンハット3
043	ジェットスキー1
044	ジェットスキー2
045	ジェットスキー3
096	パープルカーペット
097	ケサランパサラン1
098	ケサランパサラン2
099	ケサランパサラン3
100	ハンマーウェポン1
101	ハンマーウェポン2
102	ハンマーウェポン3
105	ポイズンストーム
109	モアイフォール1
110	モアイフォール2
111	モアイフォール3
112	ブラックホール1
113	ブラックホール2
114	ブラックホール3
115	ベルセルクソード1
116	ベルセルクソード2
117	ベルセルクソード3
118	タイフーンダンス
123	ゼツエンステージ
124	リカバリー10
125	リカバリー30
126	リカバリー50
127	リカバリー80
128	リカバリー120
129	リカバリー150
130	リカバリー200
131	リカバリー300
132	バリア
133	スーパーバリア
134	アタックパネル
135	フクヘイパネル
136	バスターパネル
137	インビジブル
138	ホイッスル
139	ボムライザー
140	エリアイーター
142	シラハドリ
143	ドクリンゴ
144	ウラギリノススメ
145	ギガマイン
148	ホーリーパネル
149	マヒブラス
150	アタック+10
002	インパクトフック
003	サーチミサイル
004	デストロイアッパー
006	ソニックソード
010	ゼツエンメテオ
012	パルスノイズ
013	ウォリアーブラッド
014	ムラマサブレード
016	オールポイズン
021	パワーソング
022	クエイクソング
023	トリップソング
	ファントムブラック
	ファントムブラックEX
	ファントムブラックSP
	ブライ
	ブライEX
	ブライSP
	コンドルジオグラフ
	コンドルジオグラフEX
	コンドルジオグラフSP
	ハーブノート
	ハーブノートEX
	ハーブノートSP
	オリガジェネラル
	オリガジェネラルEX
	オリガジェネラルSP
001	ブライソード
002	ブライソードEX
003	ブライソードSP
004	キグナスウィング
005	キグナスウィングEX
006	キグナスウィングSP
	ブライブレイク
	サウザンドキック
	ポイズンファラオ
	バスターマックス
	ダークネスホール
	ノーマル+50
	ファントムスラッシュ

ID	炎属性カード
019	ヒートグレネード
046	モエリング1
047	モエリング2
048	モエリング3
049	ダバフレイム1
050	ダバフレイム2
051	ダバフレイム3
052	ヒートアッパー1
053	ヒートアッパー2
054	ヒートアッパー3
055	ボボボンボム1
056	ボボボンボム2
057	ボボボンボム3
108	ファイアスラッシュ
119	アトミックマイン1
120	アトミックマイン2
121	アトミックマイン3
141	セイレイノイカリ
011	カウントボム
015	ゼツメツメテオ
017	ファイア+30
	オックスファイア
	オックスファイアEX
	オックスファイアSP
	アポロンフレイム
	アポロンフレイムEX
	アポロンフレイムSP
	キンググランジャー
007	リブラバランス
008	リブラバランスEX
009	リブラバランスSP
019	レオキングダム
020	レオキングダムEX
021	レオキングダムSP
	オックスタックル
	エンプティーマジック
	ブレイクカウントボム
002	レオキングダムGX

ID	水属性カード
021	アイスグレネード
058	チェインバブル1
059	チェインバブル2
060	チェインバブル3
061	ネバーレイン1
062	ネバーレイン2
063	ネバーレイン3
064	スノーボール1
065	スノーボール2
066	スノーボール3
067	ピラニアキッス1
068	ピラニアキッス2
069	ピラニアキッス3
095	ブルーカーペット
104	スノーストーム
141	セイレイノイカリ
147	アイスステージ
008	アイスメテオ
018	アクア+30
	イエティブリザード
	イエティブリザードEX
	イエティブリザードSP
	ブラキオウェーブ
	ブラキオウェーブEX
	ブラキオウェーブSP
	キャンサーバブル
	キャンサーバブルEX
	キャンサーバブルSP
007	リブラバランス
008	リブラバランスEX
009	リブラバランスSP
016	ペガサスマジック
017	ペガサスマジックEX
018	ペガサスマジックSP
	ナダレダイコ
	ゲキリュウウェーブ
	エンプティーマジック

ID	水属性カード
001	ペガサスマジックGX
ID	電気属性カード
004	プラズマガン1
005	プラズマガン2
006	プラズマガン3
070	ポルティックアイ1
071	ポルティックアイ2
072	ポルティックアイ3
073	ホタルゲリ1
074	ホタルゲリ2
075	ホタルゲリ3
076	ステルスレーザー1
077	ステルスレーザー2
078	ステルスレーザー3
079	マミーハンド1
080	マミーハンド2
081	マミーハンド3
106	エレキスラッシュ
122	パラライズステージ
141	セイレイノイカリ
001	プラズマスプレッド
005	エレキグレネード
019	エレキ+30
[illegible]	エンプティー
[illegible]	エンプティーEX
[illegible]	エンプティーSP
[illegible]	ジェミニスパーク
[illegible]	ジェミニスパークEX
[illegible]	ジェミニスパークSP
配信	キンググランジャー
013	クラウンサンダー
014	クラウンサンダーEX
015	クラウンサンダーSP
[illegible]	ジェミニサンダー
[illegible]	エンプティーマジック
ID	木属性カード
020	グリーングレネード
082	モジャランス1
083	モジャランス2
084	モジャランス3
085	ヘンゲノジュツ1
086	ヘンゲノジュツ2
087	ヘンゲノジュツ3
088	コガラシ1
089	コガラシ2
090	コガラシ3
091	ニドラッシュ1
092	ニドラッシュ2
093	ニドラッシュ3
094	グリーンカーペット
103	ジャングルストーム
107	ウッドスラッシュ
141	セイレイノイカリ
148	クサムラステージ
007	ジャイアントアックス
009	グリーンメテオ
020	ウッド+30
[illegible]	オヒュカスクイーン
[illegible]	オヒュカスクイーンEX
[illegible]	オヒュカスクイーンSP
[illegible]	ゴートカンフー
[illegible]	ゴートカンフーEX
[illegible]	ゴートカンフーSP
配信	キンググランジャー
010	ウルフフォレスト
011	ウルフフォレストEX
012	ウルフフォレストSP
022	ドラゴンスカイ
023	ドラゴンスカイEX
024	ドラゴンスカイSP
[illegible]	ゴルゴンアイ
[illegible]	フライングインパクト
[illegible]	エンプティーマジック
003	ドラゴンスカイGX
ID	マヒ性能カード
004	プラズマガン1
005	プラズマガン2
006	プラズマガン3
029	ガーディアン
079	マミーハンド1
080	マミーハンド2
081	マミーハンド3
106	エレキスラッシュ
141	セイレイノイカリ
001	プラズマスプレッド
[illegible]	ハーブノート
[illegible]	ハーブノートEX
[illegible]	ハーブノートSP
[illegible]	ジェミニスパーク
[illegible]	ジェミニスパークEX
[illegible]	ジェミニスパークSP
[illegible]	ジェミニサンダー
ID	凍結性能カード
141	セイレイノイカリ
016	ペガサスマジック
017	ペガサスマジックEX
018	ペガサスマジックSP
[illegible]	ナダレダイコ
001	ペガサスマジックGX
ID	バブル性能カード
058	チェインバブル1
059	チェインバブル2
060	チェインバブル3
[illegible]	キャンサーバブル
[illegible]	キャンサーバブルEX
[illegible]	キャンサーバブルSP
[illegible]	エンプティーマジック
ID	混乱性能カード
013	シンクロフック1
014	シンクロフック2
015	シンクロフック3
100	ハンマーウェポン1
101	ハンマーウェポン2
102	ハンマーウェポン3
141	セイレイノイカリ
002	インパクトフック
023	トリップソング
[illegible]	ゴートカンフー
[illegible]	ゴートカンフーEX
[illegible]	ゴートカンフーSP
ID	ブラインド性能カード
073	ホタルゲリ1
074	ホタルゲリ2
075	ホタルゲリ3
ID	HPバグ性能カード
084	モジャランス3
143	ドクリンゴ
012	パルスノイズ
ID	移動不可性能カード
022	クエイクソング
ID	ブレイク性能カード
027	グレートアックス
043	ジェットスキー1
044	ジェットスキー2
045	ジェットスキー3
109	モアイフォール1
110	モアイフォール2
111	モアイフォール3
119	アトミックマイン1
120	アトミックマイン2
121	アトミックマイン3
138	ホイッスル
004	デストロイアッパー
015	ゼツメツメテオ
022	クエイクソング
023	トリップソング
055	ボボボンボム1
056	ボボボンボム2
057	ボボボンボム3
064	スノーボール1
065	スノーボール2
066	スノーボール3
100	ハンマーウェポン1
101	ハンマーウェポン2
102	ハンマーウェポン3
[illegible]	ブライ
[illegible]	ブライEX
[illegible]	ブライSP
[illegible]	ハーブノート
[illegible]	ハーブノートEX
[illegible]	ハーブノートSP
[illegible]	オヒュカスクイーン
[illegible]	オヒュカスクイーンEX
[illegible]	オヒュカスクイーンSP
[illegible]	ジェミニスパーク
[illegible]	ジェミニスパークEX
[illegible]	ジェミニスパークSP
[illegible]	オリガジェネラル
[illegible]	オリガジェネラルEX
[illegible]	オリガジェネラルSP
001	ブライソード
002	ブライソードEX
003	ブライソードSP
004	キグナスウィング
005	キグナスウィングEX
006	キグナスウィングSP
[illegible]	ブライブレイク
[illegible]	ゲキリュウウェーブ
[illegible]	フライングインパクト
[illegible]	オックスタックル
[illegible]	ブレイクカウントボム
ID	対インビジブル性能カード
029	ガーディアン
070	ポルティックアイ1
071	ポルティックアイ2
072	ポルティックアイ3
076	ステルスレーザー1
077	ステルスレーザー2
078	ステルスレーザー3
119	アトミックマイン1
120	アトミックマイン2
121	アトミックマイン3
135	フクヘイパネル
145	ギガマイン
012	パルスノイズ
[illegible]	ファントムブラック
[illegible]	ファントムブラックEX
[illegible]	ファントムブラックSP
配信	キンググランジャー
[illegible]	ジェミニサンダー
[illegible]	ゴルゴンアイ
[illegible]	エンプティーマジック
ID	ソード性能カード
022	ソード
023	ワイドソード
024	ロングソード
027	グレートアックス
029	ガーディアン
037	デスサイズ1
038	デスサイズ2
039	デスサイズ3
082	モジャランス1
083	モジャランス2
084	モジャランス3
085	ヘンゲノジュツ1
086	ヘンゲノジュツ2
087	ヘンゲノジュツ3
106	エレキスラッシュ
107	ウッドスラッシュ
108	ファイアスラッシュ
115	ベルセルクソード1
116	ベルセルクソード2
117	ベルセルクソード3
142	シラハドリ
006	ソニックソード
007	ジャイアントアックス
014	ムラマサブレード
[illegible]	ジェミニスパーク
[illegible]	ジェミニスパークEX
[illegible]	ジェミニスパークSP
配信	キンググランジャー
001	ブライソード
002	ブライソードEX
003	ブライソードSP
010	ウルフフォレスト

011	ウルフフォレストEX
012	ウルフフォレストSP
[illegible]	ブライブレイク
ID	風性能カード
007	エアスプレッド1
008	エアスプレッド2
009	エアスプレッド3
037	デスサイズ1
038	デスサイズ2
039	デスサイズ3
088	コガラシ1
089	コガラシ2
090	コガラシ3
103	ジャングルストーム
104	スノーストーム
105	ポイズンストーム
118	タイフーンダンス
138	ホイッスル
006	ソニックソード

[illegible]	コンドルジオグラフ
[illegible]	コンドルジオグラフEX
[illegible]	コンドルジオグラフSP
004	キグナスウィング
005	キグナスウィングEX
006	キグナスウィングSP
022	ドラゴンスカイ
023	ドラゴンスカイEX
024	ドラゴンスカイSP
[illegible]	エンプティーマジック
[illegible]	ファントムスラッシュ
003	ドラゴンスカイGX
ID	設置物カード
029	ガーディアン
119	アトミックマイン1
120	アトミックマイン2
121	アトミックマイン3
011	カウントボム
021	パワーソング

022	クエイクソング
023	トリップソング
[illegible]	ポイズンファラオ
[illegible]	ブレイクカウントボム
ID	障害物カード
028	ダブルストーン
ID	ぶっ飛び性能カード
052	ヒートアッパー1
053	ヒートアッパー2
054	ヒートアッパー3
ID	補助カード
030	オーラ
124	リカバリー10
125	リカバリー30
126	リカバリー50
127	リカバリー80
128	リカバリー120
129	リカバリー150
130	リカバリー200

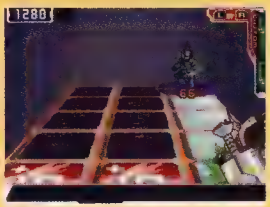
131	リカバリー300
132	バリア
133	スーパーバリア
137	インビジブル
148	ホーリーパネル
021	パワーソング
ID	強化&付加系補助カード
134	アタックパネル
136	バスターパネル
149	マヒプラス
150	アタック+10
013	ウォリアーブラッド
017	ファイア+30
018	アクア+30
019	エレキ+30
020	ウッド+30
[illegible]	バスターマックス
[illegible]	ノーマル+50

使用難度が高いカードの利用法

対戦用のフォルダを編集する場合、攻撃力が高く、当てやすいものを選んでしまう人がほとんどだろう。もちろん、その編集方針が間違っているわけではないのだが、相手とカードの構成が似通ってしまったり、攻撃がワンパターンになるといった感想を持つ人も多いのではないだろうか？　そんなときはあえて、使いづらく感じるカードを積極的にフォルダに入れてみるといい。対戦を重ねていくことで、意外な使用法が見つかるかもしれないぞ。ここでは、そんな使用難度の高いバトルカードの使用法の一例を紹介していく。

特殊性能カードの使いどころ

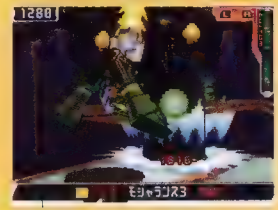
使用タイミングが限定されるブラックホール系のカードは、序盤に登場すると使いどころが難しいため敬遠する人も多いのでは？　しかし、これらのカードは発動させしてしまえば、防御方法がなく、トドメを刺すのに非常に適している。1枚はフォルダに入れておいてもいい。



◀相手のHPが減ってきたら、ブラックホール系のカードでフィニッシュ

直接攻撃系を直撃させる

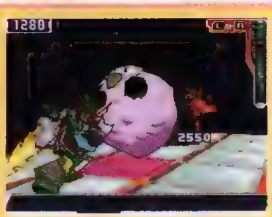
プラズマガン、シンクロフックといったカードは能力的には問題ないのだが、ヒットさせづらく感じるのも事実。そんなときは、アビリティのオートロックオンを使ってみよう。このアビリティを装備すれば、常にロックオンした状態になるので、命中率が格段にアップするぞ。



◀オートロックオンがあれば、攻撃範囲が狭いカードでも当てやすい

障害物性能を持つダブルストーン

一見、使い道がなさそうなダブルストーンも、使い方次第では大きな効果を発揮する。ボスを召喚するタイプのメガ・ギガクラスカードに対しては、置くだけでも抑止力になるし、トライブキングの状態でダブルストーンにチャージPの攻撃を当てれば、多くのパネルをパラライズパネルにすることも可能だ。さらには設置後にボムライザーを使えば爆弾としても使える。ただし、ストーンで攻撃が強化されるゲキリュウウェーブなどを使う相手には使用を控えたい。



◀スノーボールはストーンを巻き込んで大きくなり、攻撃力がアップ

スカイハイコロシアムで戦おう

スカイハイコロシアムでは、1対1の対戦とは一味違った複数人対戦が楽しめる。通常の対戦とは大きくルールが異なるので、ここでしっかりとスカイハイコロシアムの基礎を学ぼう。

スカイハイコロシアムのルール

スカイハイコロシアムの基本的なルールは以下に示した通り。制限時間3分間でスターを奪い合い、最後にスターを一番多く持っている人が勝利となる。フィールド上にはスター以外にもフォルダ、MW、アビリティ（デンパ君から入手）が落ちている。それらを集めて戦闘を有利に進めよう。

ルールのまとめ

基本ルール

- 1試合の時間は3分で、最大7人まで同時にプレイできる
- 全員のHPは500に統一される
- マックスバスターとサイドセレクトのアビリティを装備
- マップに落ちているスターを拾うか、ライバルから奪うかして、最終的にスターを一番多く持っている人が勝者となる
- バトルカードの初期枚数は12枚。フォルダを拾うごとに6枚追加される
- バトルカードは30枚までしか持てない。4個目のフォルダを拾った場合は、手持ちのカードをランダムで6枚捨ててから加えることになる

ライバルとのウェーブバトルについて

- ライバルと接触したらウェーブバトルとなる
- ウェーブバトルは、1ターン10秒で終了し、ダメージを多く与えたほうが勝者となる
- 勝者は、ライバルのスターを半分奪える。デリートした場合は全部奪える
- デリートされた敗者は、HPが全回復されて再スタート

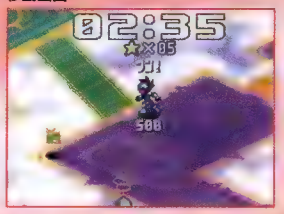
スター爆弾について

- マップのスターには、30秒経過すると爆発する爆弾がある
- 爆弾はウェーブバトルで勝利すればライバルに擦りつけられる
- 30秒経過して爆弾が爆発すると、持っているスターをすべて失う

画面説明

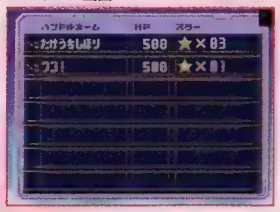
下画面に移動画面、上画面にマップ画面が表示される。マップではプレイヤーの位置とスターの所持数が確認可能で、自キャラは赤、それ以外は青で表示される。ただし、スターの最多所持者は、自分以外の位置がマップに表示されなくなる。バトル終了後はランキング画面で順位を確認しよう。

移動画面



マップ画面

ランキング画面

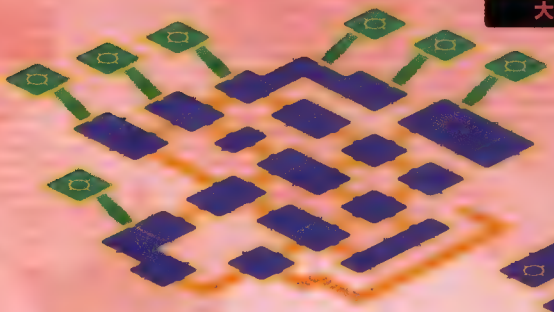


マップ紹介

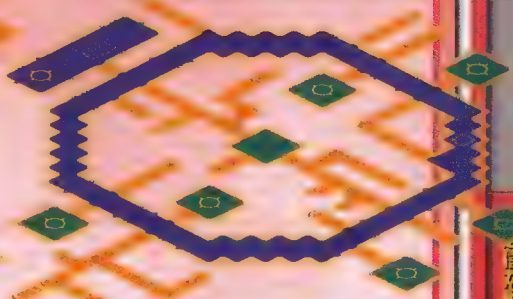
スカイハイスタジアムで選べるステージは全部で4つ。ステージを決定する権利はオヤにあるが、ランダムで選ぶことも可能だ。少人数で対戦する場合には小さいステージA、Bを、4人～7人でプレイする場合は大きいステージA、B、Cを選ぶといい。狭いマップのほうが混戦になりやすいぞ。

◀少ない人数で大きいマップをプレイすると、戦わないまま試合が終了してしまう場合も

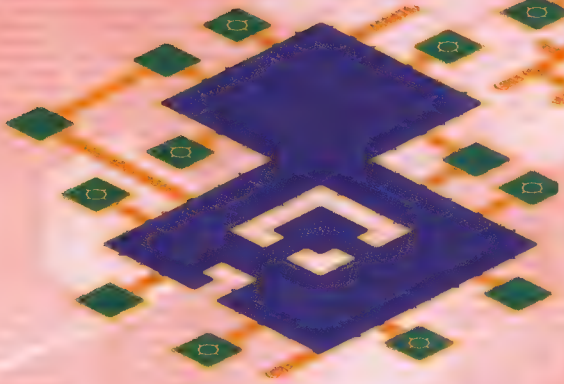
大きいステージA



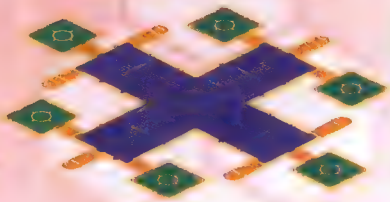
大きいステージB



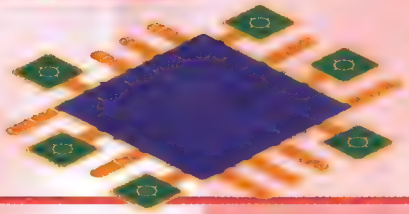
大きいステージC



小さいステージA

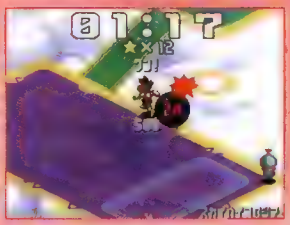


小さいステージB



スターの仕組み

ゲームスタート時には各プレイヤーは3つのスターを持っている。フィールドに初期セットされているスターの数は参加しているプレイヤーの人数で決定し、時間が経過するごとにマップ上に追加されていく。スターのセットに関する詳しい情報は、右の表にまとめてあるので確認してほしい。



◀スターを多く集めるのが勝利条件だが、爆弾が付いてピンチに陥ることも

◆スターの初期セット数

2、3人プレイ	4、5人プレイ	6、7人プレイ
2個	4個	6個

◆スターの追加セット表

経過時間	2、3人プレイ	4、5人プレイ	6、7人プレイ
10秒	1個	2個	3個
20秒	1個	2個	3個
30秒	1個	2個	3個
40秒	1個	2個	3個
50秒	1個	2個	3個
1分	1個	2個	3個
1分15秒	1個	2個	3個
1分30秒	1個	2個	3個
1分45秒	1個	2個	3個
2分	1個	1個	1個
2分20秒	1個	1個	1個
2分40秒	1個	1個	1個

※赤の部分は、スターのどれか1つが爆弾になる

◆スピードアップスターのセット数

2、3人プレイ	4、5人プレイ	6、7人プレイ
2個	4個	6個

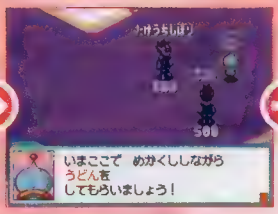
スカイハイコロシアムの賞品

対戦で勝利すると、右の表の賞品が受け取れる。賞品はランダムで決定するので選ぶことはできないぞ。対戦終了時には勝利数に応じて、最高6個のアタックスターが受け取れる。アタックスターはタイトル画面に戻ったり、ネットワークに入ると消えてしまい、セーブも不可能となっている。

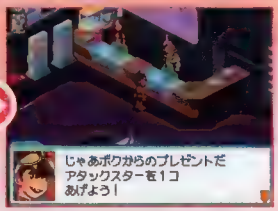
◆スカイハイコロシアム優勝賞品

Dエネルギー	キャノン★1
オーブンロック	キャノン★2
サーチアイ	プラズマガン1★1
ファイアサーチ	プラズマガン1★2
アクアサーチ	ヒートグレネード★1
エレキサーチ	1000Z
ウッドサーチ	

▲ライバルたちとの戦闘に勝利して、見事に優勝。これで賞品がもらえるはずだ



▲司会のデンパ君から賞品をゲット。そして最下位には罰ゲームの指令が……



▲ゲームを終了させると勝利数に応じたアタックスターが手に入るぞ

トライブキングスタートについて

対戦相手にデリートされると、通常はスタート地点に戻されるだけだが、7/16の確率でトライブキング状態で復活することがある。効果は20秒間なので、スターをたくさん持っているプレイヤーに戦いを挑もう。ただし、スター爆弾を持っている状態ではトライブキングにはならないぞ。

◀デリートされた怒りのパワーで、最強のトライブキング状態に。これでリベンジの準備は整った

スカイハイ専用のアビリティ

スカイハイコロシアムでは、マップ上にいるデンパ君からスカイハイコロシアム専用のアビリティをもらえることがある。入手できるアビリティは下の表にもあるように、全部で7種類。どれも戦闘を有利に進められるものばかりなので、マップ上でデンパ君の姿を見つけたら、話しかけて専用アビリティを受け取ろう。専用アビリティの中でもオススメなのが、ステータスガードとトライブキングの2つ。どちらも基本的な戦闘能力を大幅に上昇させるものなので、入手したら積極的に他のプレイヤーに戦いを挑んでいこう。

◀連射性能は低いが、Bボタンで発射できるヒートグレネードもオススメ

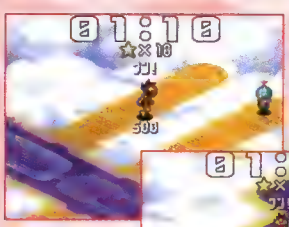
▶相手をマヒさせるパラライズガンは、コンボのスタート技に最適な武器だ

◆スカイハイコロシアム専用アビリティ

アビリティ名	アビリティの効果
マックスバスター	バスターのラピッド、アタック、チャージがすべて5になる
キャノン	Bボタンでキャノンが撃てる
ヒートグレネード	Bボタンでヒートグレネードが撃てる
チェインバブル	Bボタンでチェインバブルが撃てる
パラライズガン	チャージ攻撃にマヒがつく
ステータスガード	状態異常にならなくなる
トライブキング	トライブキングの状態になれる

スカイハイコロシアムでのパワーアップ

スカイハイコロシアムでは、HP、バトルカードなどの数値が一定になるため、どうしてもゲーム中に入手したアビリティ、フォルダに勝敗が左右されてしまう。右の表はパワーアップに関連するデンパ君の登場人数とMW、専用アビリティの出現確率を示したものだが、やはり強力なものほど入手しづらいように設定されている。とくに金のMWは非常に珍しいので、見つけたら即入手したい。



◀マップ上に配置されるデンパ君の出現人数は、参加人数が多いほど増える

▶青のMWはほかのプレイヤーに入手されても、しばらくすると復活するぞ

◆デンパ君のセット人数

2、3人プレイ	4、5人プレイ	6、7人プレイ
2人	3人	4人

◆ミステリーウェーブのセット確率

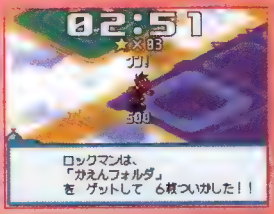
セット確率	ミステリーウェーブの種類
15/16	ミステリーウェーブ（青）
1/16	ミステリーウェーブ（金）

◆スカイハイコロシアムで入手できるアビリティ

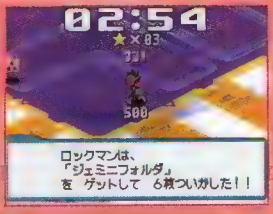
セット確率	入手アビリティ
デンパ君がくれるパワーアップアビリティ	
3/14	キャノン
2/14	イナズマケン
2/14	フウマシュリケン
2/14	キョウリュウセキ
3/14	ヒートグレネード
2/14	チェインバブル
ミステリーウェーブ（青）の内容	
3/16	アンダーシャツ
3/16	スーパーアーマー
3/16	パラライズガン
3/16	リフレクト
2/16	フロートシューズ
1/16	ステータスガード
1/16	ファーストバリア
ミステリーウェーブ（金）の内容	
1/2	トライブキング
1/2	HPが全回復

フォルダの更新

スカイハイコロシアムでは、マップ上に落ちているフォルダを拾うたびに、手持ちのバトルカードが更新される。カードが30枚を超えると、現状のフェイバリットカードからランダムで1枚が切り捨てられ、新しく入手したフォルダのフェイバリットカードが1枚追加。さらにフェイバリットに指定されていないカードが5枚、新しく手に入れたフォルダのカードと入れ替わる仕組みだ。



◀フォルダは拾いすぎてもカードが増えて戦いにくくなる。欲張りすぎると損をするぞ



◀キャンサー、ジェミニ、オヒュカスフォルダを拾ったら他のフォルダは必要なし

スカイハイコロシアムで使用するフォルダ ※赤字はフェイバリット

通常フォルダ

ID	カード名	攻撃力	ID	カード名	攻撃力
001	キャノン	40	033	マッドバルカン1	10×5
001	キャノン	40	035	マッドバルカン2	10×8
002	プラスキャノン	90	043	ジェットスキー1	100
023	ワイドソード	80	043	ジェットスキー1	100
024	ロングソード	80	118	タイフーンダンス	100×2
031	グランドウェーブ1	50	138	ホイッスル	—

炎属性 中心フォルダ

火炎フォルダ

ID	カード名	攻撃力
046	モエリング1	30×3
046	モエリング1	30×3
053	ヒートアッパー2	180
049	ダバフレイム1	140
108	ファイアスラッシュ	200
041	オロロンハット2	120

オックスフォルダ

ID	カード名	攻撃力
047	モエリング2	60×3
047	モエリング2	60×3
019	ヒートグレネード	120
050	ダバフレイム2	160
056	ボボボンボム2	200
020	オックスファイアEX	140

水属性 中心フォルダ

水流フォルダ

ID	カード名	攻撃力
058	チェインバブル1	60
058	チェインバブル1	60
095	ブルーカーペット	90
095	ブルーカーペット	90
061	ネバーレイン1	20×6
117	ベルセルクソード	40×3

キャンサーフォルダ

ID	カード名	攻撃力
059	チェインバブル2	80
059	チェインバブル2	80
061	ネバーレイン1	20×6
061	ネバーレイン1	20×6
021	アイスグレネード	100
031	キャンサーバブルEX	130

雷気属性 中心フォルダ

稲妻フォルダ

ID	カード名	攻撃力
005	プラズマガン2	50
076	ステルスレーザー1	40×3
076	ステルスレーザー1	40×3
073	ホタルゲリ1	30×3
106	エレキスラッシュ	150
100	ハンマーウェポン1	160

ジェミニフォルダ

ID	カード名	攻撃力
073	ホタルゲリ1	30×3
073	ホタルゲリ1	30×3
080	マミーハンド2	90
006	プラズマガン3	70
077	ステルスレーザー2	50×3
029	ジェミニスパークEX	80×2

木属性 中心フォルダ

大木フォルダ

ID	カード名	攻撃力
082	モジャランス1	90
094	グリーンカーペット	70
094	グリーンカーペット	70
092	ニドラッシュ2	65×6
107	ウッドスラッシュ	180
109	モアイフォール1	120

オヒュカスフォルダ

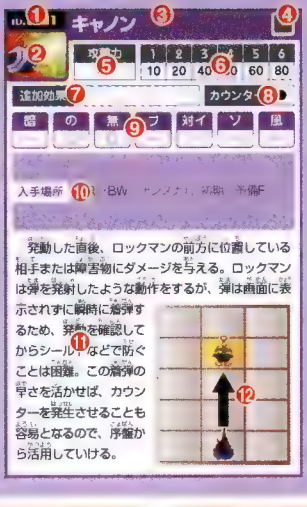
ID	カード名	攻撃力
083	モジャランス2	130
083	モジャランス2	130
093	ニトラッシュ3	80×6
089	コガラシ2	20×8
085	ヘンゲノジュツ1	160
026	オヒュカスクイーンEX	140

カードコレクション
ウェーブバトルに役立つカード情報が満載!
CARD COLLECTION
6
CHAPTER

バトルカードデータ集

さまざまな効果を備え、バトルを有利に進めるためには必要不可欠なバトルカード。フォルダにカードを組み込む際には、それぞれのカードの特性を把握しておくことが重要だ。

ページの見方



発動した直後、ロックマンの前方に位置している相手または障害物にダメージを与える。ロックマンは弾を発射したような動作をするが、弾は画面に表示されずに瞬時に着弾するため、発動を確認してからシールドなどで防ぐことは困難。この着弾の早さを活かせば、カウンターを発生させることも容易となるので、序盤から活用していける。

①バトルカードの番号

バトルカードの番号を示し、色はそのカードの背景色を示す。番号はライブラリに登録されている番号に基づいているが、ウェーブコマンドカードについては本書で独自に番号を振り分けている。

②バトルカードのグラフィック

③バトルカードの名称

④バトルカードの属性

無属性　炎属性　水属性
電気属性　木属性

⑤バトルカードの攻撃力

「×○」という表記の場合は多段ヒットで、最大○ヒットする。状況によりヒット数が変わる場合は「×α」と表記する。

⑥スターによってプラスされる攻撃力

数字はスターの数を示す。3個まではスターカードで強化できるが、4個以上はアタックスターを獲得する必要がある。

⑦バトルカードの追加効果

カッコ内の秒数はすべて効果時間の目安。HPバグのレベルは1〜6まであり、レベルが上がるごとにHPが減少するスピードが速くなる。

⑧カウンターのとられやすさ

●：とられやすい　▲：ややとられやすい
△：とられにくい　－：とられない

⑨バトルカードが備える性能

略称は以下のとおり。
暗：暗転性能　の：のけぞり性能
無：無敵性能　プ：ブレイク性能
対イ：対インビジブル性能
ソ：ソード性能　風：風性能
※印が併記されたものは、複数ヒットの最後の攻撃など、特定の攻撃にのみ発生する。

⑩バトルカードを入手可能な場所

バトルカードごとの入手方法。入手方法の詳細は以下のとおり。ウィルス／ボスの名称：バトルで勝利した際のゲットデータ　サブ：キャラクターのサブイベントをこなすと入手　場所名：「の電波」は基本的に省略している。それ以外の略称は以下のとおり。コダマ：コダマタウン、スパル居間：スパルのリビング、スパル部屋：スパルの部屋、ルナ部屋：委員長の部屋、ゴンタ部屋：ゴン太の部屋、マロ部屋：キザマロの部屋、BW：BIGWAVE、ポスト：赤ポスト、プール：温水プール、タンス：オシャレタンス、ハコ：ごちゃごちゃ箱、ワゴン：ワゴンセール、ヒルズ前：ヒルズ前通り、ヒルズ：ロッポンドーヒルズ、Sプラザ：ショッピングプラザ、TK：TKタワー、美術：美術館、エア・D：エア・ディスプレイ、メガ・D：メガ・ディスプレイ、古双眼鏡：古い双眼鏡、アンテナ：TKアンテナ、監視：監視カメラ、シート：いちゃいちゃシート、ヤエバ：ヤエバリゾート、グルメ：グルメタウン、ホテル：リゾートホテル、Sルーム：スウィートルーム、雪ダル：雪ダルマ、噴水：噴水デンパ、鉄板：巨大鉄板、氷像：忘れ去られた氷の像、宿泊M：宿泊モニター、土産：お土産パネル、Xツリー：クリスマスツリー、ベッド：てんがいベッド、標識：電波標識、壊リフト：壊れたリフト、管理：管理システム、コダマSW：コダマタウンのスカイウェーブ、ドンSW：ドンブラー村のスカイウェーブ、ドン村：ドンブラー村、ドッシー入江：ドッシーの入り江、展望：展望台、ドン湖：ドンブラー湖、ハウスS：ハウスセキュリティ、クック：クックドゥドゥルドゥ、フランク層：フランクフルト屋、羊：監視ひつじ、王冠：王の冠、タコ：ミスター・タコさん、ナスSW：ナンスカのスカイウェーブ、ナス地上絵：ナンスカ地上絵、ナス遺跡：ナンスカ遺跡、ムー像：ムーの像、トンボ：古代トンボ、聖炎：聖なる炎、ナス乙女：ナンスカの乙女、アンモ：アンモナイト、バミラビ：バミューダラビリンス（略称のあとのアルファベットは、P174のマップタイプに対応する）、アジト：オリヒメノアジト、天空階段：天空の大階段、ムー：ムー大陸、兵士間：兵士の間、かご間：ゆりかごの間、神官像：神官の像、次元：次元の狭間、壊バス停：壊れたバス停、壊D：壊れたディスプレイ、風車：止まった風車、隠し店G：隠しショップ（ゴールドカード）、隠し店P：隠しショップ（プラチナカード）、隠し店B：隠しショップ（ブラックカード）　店：カッコ内の店とその場所にいるデンパ商人から購入、TR：カッコ内の場所にあるカードトレーダーとのカード交換で入手、初期F／予備F／ミソラ：スパル、予備、ミソラフォルダに最初から組み込まれている。

⑪バトルカードの解説

⑫バトルカードの攻撃範囲

カードの攻撃範囲
2発目または特定の条件を満たしたときの攻撃範囲
弾または召喚されたもの
設置物
攻撃の誘爆および展開
カードの回復および強護の範囲
弾または召喚されたものの軌道
強制的な移動
照準

◆パネルの種類

くさむらパネル　こおりパネル
どくぬまパネル　パラライズパネル
ぜツエンパネル　ホーリーパネル
ワナパネル　アタックパネル
フクヘイパネル　バスターパネル

バトルカードデータ

ID. 001 ▶ ID. 150

スタンダードクラスカード

フォルダの大半を占めることになる、主戦力。スターカードで攻撃力を高められるので、それも考慮しつつ吟味しよう。

ID.001 キャノン

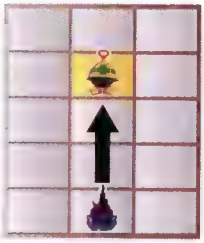
攻撃力	1	2	3	4	5	6
40	10	20	40	50	60	80

追加効果 ― カウンター ●

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	○	―	―	―	―

入手場所 TR（BW／ナンスカ）、初期／予備F

発動した直後、ロックマンの前方に位置している相手または障害物にダメージを与える。ロックマンは弾を発射したような動作をするが、弾は画面に表示されずに瞬時に着弾するため、発動を確認してからシールドなどで防ぐことは困難。この着弾の早さを活かせば、カウンターを発生させることも容易となるので、序盤から活用していける。



ID.002 プラスキャノン

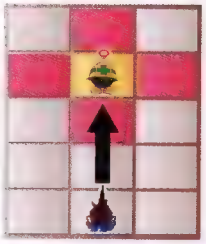
攻撃力	1	2	3	4	5	6
90	10	20	40	50	60	80

追加効果 ― カウンター ●

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	○	―	―	―	―

入手場所 ミス青（ゴンタ部屋）、ミス緑（ゴンタ部屋／コダマSW／ドッシー入江）、発掘（ドン湖1）、TR（BW／ナンスカ）、ミソラF

弾道の特性などはキャノンと同様だが、こちらは着弾地点の前後左右1マスずつに誘爆し、その地点に位置している相手にも同時にダメージを与えられる。ウィルス戦では同時デリートを狙っていけるので、バスティングレベルを向上させたいときに役立つ。基本攻撃力をスターカードで高めておけば、瞬時に全滅させることも可能だぞ。



ID.003 ヘビーキャノン

攻撃力	1	2	3	4	5	6
150	10	20	40	50	60	80

追加効果 ― カウンター ●

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	○	―	―	―	―

入手場所 ミス青（ナンスカ）、ミス緑（ナス地上絵／ナス遺跡2／パミラビF）、デンパ君（パミラビC）、TR（ナンスカ／ホテル／TK1）

弾道の特性などはキャノンと同様だが、こちらは着弾地点の左右1マスおよび後方のヨコ1列に誘爆し、その地点に位置している相手にも同時にダメージを与えられる。プラスキャノンと異なり前方に誘爆しないが、その地点に攻撃対象が位置してくることはほとんどないので、単純に誘爆範囲が広くなった強化版と考えても問題ない。

ID.004 プラズマガン1

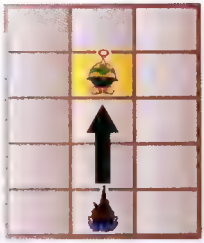
攻撃力	1	2	3	4	5	6
30	10	20	40	50	60	70

追加効果：マヒ（1.5秒）　カウンター：▲

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	—	—	—

入手場所：ミス緑（TK2／ヤエバ）、TR（BW／ナンスカ）、初期／ミソラ／予備F

攻撃範囲や特性などはキャノンと同様だが、こちらは電気属性でダメージを与え、相手にマヒの追加効果を発生させる。チェインバブルやキャンサーバブルで相手をバブル状態にしてから使えば、2倍ダメージを与えられるうえに相手がマヒ状態となり、さらに攻撃を継続させられるぞ。序盤で連続攻撃を組み立てる際に使いやすいカードだ。



ID.005 プラズマガン2

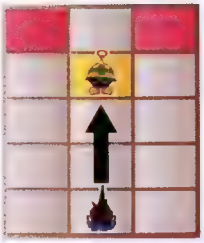
攻撃力	1	2	3	4	5	6
50	10	20	40	50	60	70

追加効果：マヒ（2秒）　カウンター：▲

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	—	—	—

入手場所：ミス緑（コダマSW／ドン村／ムー）、発掘（ドン湖1）、TR（BW／ナンスカ）

攻撃範囲や特性はプラズマガン1と同様だが、こちらは着弾地点のナナメ後方1マスにV字型に誘爆し、その地点に位置している相手にもダメージを同時に与えられる。またマヒの追加効果の持続時間が延びており、追撃に使用できるカードの選択肢が増加。連続攻撃のつなぎとして、プラズマガン1よりもさらに使いやすくなっている。



ID.006 プラズマガン3

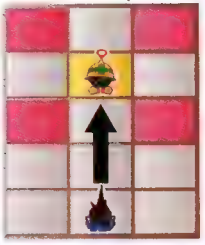
攻撃力	1	2	3	4	5	6
70	10	20	40	50	60	70

追加効果：マヒ（2秒）　カウンター：▲

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	—	—	—

入手場所：ミス青（兵士間）、ミス緑（パミラピF／兵士間／裏ナス地上絵）、デンパ君（パミラピC）、サブ（ピカヤマ パブロウ）、TR（ホテル／TK1）

攻撃範囲や特性はプラズマガン1と同様だが、こちらは着弾地点のナナメ四方1マスにX字型に誘爆し、その地点に位置している相手にもダメージを同時に与えられる。誘爆範囲はプラズマガン2より広くなっているが、マヒの追加効果の持続時間は同じ。広範囲の相手を同時にマヒ状態にさせるので、ウィルス戦ではとくに役立つカードだ。



ID.007 エアスプレッド1

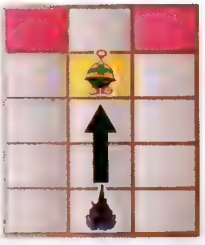
攻撃力	1	2	3	4	5	6
10×3	10	15	20	30	40	50

追加効果：—　カウンター：▲

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	—	—	○

入手場所：ミス緑（ヒルズ前／ヒルズ）、TR（BW／ナンスカ）、初期／予備F

攻撃範囲や特性などはキャノンと同様だが、こちらは3ヒットするうえに着弾地点のナナメ後方1マスにV字型に誘爆し、その地点に位置している相手にも同時にダメージを与えられる。無属性攻撃ではあるが風性能を備えており、対戦ではバリアやオーラを消す効果に期待できるぞ。全弾がヒットするように、マヒプラスとの併用が望ましい。



ID.008 エアスプレッド2

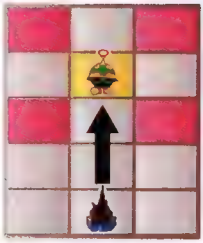
攻撃力	1	2	3	4	5	6
20×3	10	15	20	30	40	50

追加効果	カウンター
—	▲

嗜	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	—	—	○

入手場所　ミス青（ゲレンデ1）、ミス緑（ヤエバ／グルメ／ホテル／ゲレンデ2／コダマSW）、TR（BW／ナンスカ）

攻撃回数や特性などはエアスプレッド1と同様だが、こちらは着弾地点のナナメ四方1マスにX字型に誘爆し、その地点に位置している相手にも同時にダメージを与える。3回連続で広範囲に攻撃を発生させるので、タイミングをシビアに合わせることもなくカウンターが発生することも多い。カウンター狙いの場合は、マヒプラスは必要ないぞ。



ID.009 エアスプレッド3

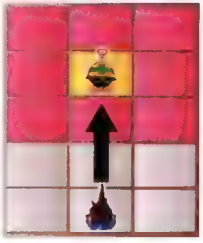
攻撃力	1	2	3	4	5	6
40×3	10	15	20	30	40	50

追加効果	カウンター
—	▲

嗜	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	—	—	○

入手場所　ミス青（ドッシー入江）、ミス緑（ドンSW／ドン村／ドン湖2）、TR（ナンスカ／ホテル／TK1）

攻撃回数や特性などはエアスプレッド1と同様だが、こちらは着弾地点の周囲8マスに誘爆し、その地点に位置している相手にも同時にダメージを与えられる。着弾地点が中央の1マスであれば相手エリアの広範囲を攻撃できるので、ダブルストーンやポポポンポムなど、その位置に設置物を置いてから使うと、非常に効果的な攻撃となるぞ。



ID.010 レーダーミサイル1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
100	10	20	30	40	50	60

追加効果	カウンター
—	—

嗜	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	—	—	—	—

入手場所　ミス青（TK1）、ミス緑（TK2／美術／ホテル／グルメ／ゲレンデ2／展望）、発掘（ドン湖2）、TR（BW／ナンスカ）

ID.011 レーダーミサイル2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
150	10	20	30	40	50	60

追加効果	カウンター
—	—

嗜	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	—	—	—	—

入手場所　ミス青（壊リフト）、ミス緑（コダマSW／ドッシー入江）、TR（BW／ナンスカ）

ID.012 レーダーミサイル3

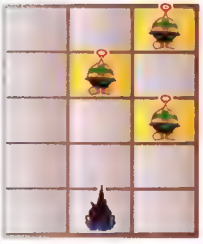
攻撃力	1	2	3	4	5	6
200	10	20	30	40	50	60

追加効果	カウンター
—	—

嗜	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	—	—	—	—

入手場所　ミス青（ムー）、ミス緑（かご間／裏TK2／裏ゲレンデ2）、サブ（イケツラモテツグ）、TR（ホテル／TK1）

無属性の相手をサーチし、該当した対象を狙うミサイルを発射する。ミサイルの速度はそれほど遅くはないが、相手自体を狙うのではなく、発動時に相手の位置しているマスを攻撃するという性質のため動き回るタイプか相手だと外れてしまうことも多い。また、相手が複数いる場合はロックマンに近い位置から順番に攻撃していくため、奥側ほど回避されやすい。回避しながらの反撃に使おう。



ID.013 シンクロフック1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
120	10	30	40	50	60	80

追加効果：混乱（3秒）　カウンター：●

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	—	—	—	—

入手場所：ミス青（ヤエバ）、店（Sプラザ）、TR（BW／ナンスカ）

ID.014 シンクロフック2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
150	10	30	40	50	60	80

追加効果：混乱（3秒）　カウンター：●

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	—	—	—	—

入手場所：店（BW ※電波）、TR（ナンスカ）

ID.015 シンクロフック3

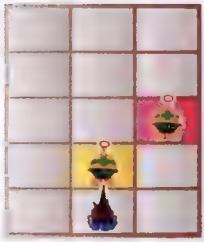
攻撃力	1	2	3	4	5	6
180	10	30	40	50	60	80

追加効果：混乱（3秒）　カウンター：●

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	—	—	—	—

入手場所：店（ナスSW）、TR（ホテル TK1）

前方1マスをフックで攻撃し、ダメージを与えたウィルスと同じ種類のウィルスがほかにも存在する場合は、そのすべてに同等のダメージを与える。さらに混乱の追加効果を発生させるので、ウィルス戦だけではなくボス戦や対戦でも活用できる。なお同じ種類のウィルスに同等のダメージを与える効果は、あくまでカードの攻撃力が対象であり、パネル効果などによる補正は反映されない。



ID.016 ミニグレネード1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
25×3	15	25	35	45	65	75

追加効果：パネル変化（ノーマル）　カウンター：●

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○※	—	—	—	—

入手場所：ミス緑（ヒルズ前／Sプラザ／グルメ）、TR（BW／ナンスカ）、初期／予備F

ID.017 ミニグレネード2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
45×3	15	25	35	45	65	75

追加効果：パネル変化（ノーマル）　カウンター：●

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○※	—	—	—	—

入手場所：ミス緑（ドンSW／ドッシー入江／ドン湖1）、TR（BW／ナンスカ）

ID.018 ミニグレネード3

攻撃力	1	2	3	4	5	6
65×3	15	25	35	45	65	75

追加効果：パネル変化（ノーマル）　カウンター：●

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○※	—	—	—	—

入手場所：ミス緑（ナス地上絵／ナス遺跡1）、TR（ナンスカ、ホテル TK1）

3マス前方（相手とタテ軸が合っている場合は相手の位置）めがけて爆弾を投げつけ、着弾した地点に3回連続で爆発を起こす。このとき2回目の爆発までは相手に無敵時間が発生しないため、直撃させれば全段が当たる。着弾した地点はノーマルパネルに変化するので、ホーリーパネル対策として使えるぞ。なおエリアイーターを2回使用した状況で使うと、爆弾をエリア外に投げてしまう。

ID.019 ヒートグレネード

攻撃力	1	2	3	4	5	6
120	10	20	40	60	70	90

追加効果 ― カウンター ●

闇	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	○	―	―	―	―

入手場所 店（BW ※現実）、TR（ナンスカ／ホテル／TK1）

爆弾の軌道などはミニグレネードと同様だが、こちらは爆発が1回しか起きない代わりに着弾地点の周囲8マスに誘爆し、その地点に位置している相手にも炎属性ダメージを同時に与えられる。相手エリア全体を攻撃できるように、わざわざ相手とタテ軸を合わせようとしたりはせずに、相手エリアの中央めがけて爆弾を投げ込むようにしたい。

ID.020 グリーングレネード

攻撃力	1	2	3	4	5	6
100	10	20	40	60	70	90

追加効果 パネル変化（くさむら） カウンター ●

闇	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	―	―	―	―	―

入手場所 店（ナス地上絵）、TR（ホテル／TK1）

誘爆範囲や特性などはヒートグレネードと同様だが、こちらは木属性ダメージを与えつつ攻撃範囲全体をくさむらパネルに変化させる。ヒット後に相手に無敵時間が発生しないため、続けてヒートグレネードを投げ込むだけで手軽に2倍ダメージを与えられるぞ。もちろん他の炎属性カードでも効果は得られるので、連続攻撃に活用しよう。

ID.021 アイスグレネード

攻撃力	1	2	3	4	5	6
100	10	20	40	60	70	90

追加効果 パネル変化（こおり） カウンター ●

闇	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	○	―	―	―	―

入手場所 店（バミラビ1）、TR（TK1）

誘爆範囲や特性などはヒートグレネードと同様だが、こちらは水属性ダメージを与えつつ攻撃範囲全体をこおりパネルに変化させる。水属性カードで追撃すれば相手を凍結状態にできるが、ヒット後に相手に無敵時間が発生してしまうので、ファントムブラックで無敵時間を解除するか、シノビのカードチャージでネバーレインを当てるといい。

ID.022 ソード

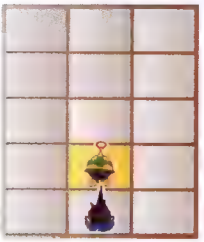
攻撃力	1	2	3	4	5	6
80	20	30	50	60	80	100

追加効果 ― カウンター ●

闇	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	○	―	―	○	―

入手場所 ミス緑（コダマ）、TR（BW／ナンスカ）、初期／予備F

前方1マスを剣で斬りつける。攻撃動作は遠いがリーチが短く、ウォーロックアタックを活用しないと相手に当てにくい。もちろんソード性能を備えているので、ソード性能を備えた攻撃しか通用しないブラックホール系と戦う際に役立つぞ。ヒット後には無敵が発生するため、連続攻撃に使うならベルセルクのトレインコンボなどを利用しよう。



ID.023 ワイドソード

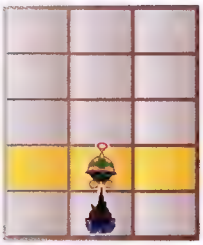
攻撃力	1	2	3	4	5	6
80	20	30	50	60	80	100

追加効果 ― カウンター ●

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	○	―	―	○	―

入手場所 ミス緑（ヒルズ／Sプラザ／TK1・2）、TR（BW／ナンスカ）、初期／ミソラ／予備F

特性などはソードと同様だが、こちらは攻撃範囲がナナメ左右前方に1マスずつ増えている。つまりタテ列中央で使えば、前方ヨコ1列を攻撃できるというわけだ。相手とタテ軸を合わせずに攻撃できるので、直線的に突進してくる相手を回避しつつ反撃を加えられるぞ。前方への射程はソードと同様に短いので、ロックオンも活用していきたい。



ID.024 ロングソード

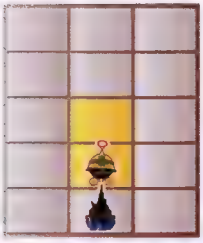
攻撃力	1	2	3	4	5	6
80	20	30	50	60	80	100

追加効果 ― カウンター ●

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	○	―	―	○	―

入手場所 ミス青（イヌゴヤ）、ミス緑（コダマ／スパル部屋／ルナ部屋／ヒルズ）、TR（BW／ナンスカ）、初期／ミソラ／予備F

特性などはソードと同様だが、こちらは攻撃範囲が前方に1マスだけ増えている。相手や障害物を貫通するので、ウィルスを2体同時に攻撃したり、障害物越しに攻撃できるところが魅力だ。ロックオンした状態での使用が基本だが、エリアイーターを2回使用した状態であれば対戦でも相手に直撃させられるので、うまく組み合わせて使おう。



ID.025 ホワイトメテオ

攻撃力	1	2	3	4	5	6
30×9	10	15	20	30	40	50

追加効果 ― カウンター ―

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	―	―	―	―	―

入手場所 ミス青（ドン湖1）、ミス紫（フランク屋）、ミス緑（ナンスカ／ナス遺跡1／かご間）、ミス金（コダマ／ヒルズ／Sプラザ）、TR（ナンスカ／ホテル／TK1）

ID.026 シルバーメテオ

攻撃力	1	2	3	4	5	6
50×9	10	15	20	30	40	50

追加効果 ― カウンター ―

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	―	―	―	―	―

入手場所 ミス青（バミラピ10）、ミス緑（兵士間）、ミス金（ヒルズ前／TK1・2）、サブ（ナンスカ・リズ・ムンスカ）、TR（ホテル／TK1）

発動すると、相手エリアめがけて9発のメテオが降り注ぐ。メテオは最奥のヨコ列を左から右へ順番に降り注ぎ、その要領で続けて手前のヨコ列へと降り注いでいくが、このときノーマルパネル以外に変化しているマスにはメテオは降らない。パラライズステージ使用後、何らかのカードで攻撃して相手をマヒさせたあとに使用すると、1カ所しかないノーマルパネルに全弾が降り注ぐので強力だ。

COLUMN

十字ボタンで効果が変化

バトルカードの中には、使用時に十字ボタンを押すことで効果を変化させられるものがあり、ガーディアンとダブルストーンがそれにあたる。ガーディアンは十字ボタンの押すボタンによって反撃方法が変化し、ダブルストーンは岩の設置場所が変わる。どちらも使いこなすのは難しいが、トリッキーな戦い方をしたい人にオススメのバトルカードといえる。

ID.027 グレートアックス

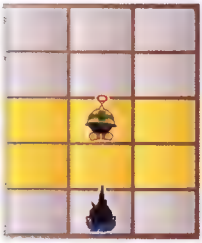
攻撃力	1	2	3	4	5	6
200	10	20	40	70	80	100

追加効果 ― カウンター ●

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	○	○	―	○	―

入手場所 店（次元1）、TR（ナンスカ／ホテル／TK1）

前方ヨコ3マス×タテ2マスを、巨大な斧を振り回して攻撃する。ソード性能を備えた攻撃としては広範囲を攻撃できるが、斧を振りかぶる動作の分だけ攻撃の発動までがやや遅く、ロックオンしても対戦では見切られることも多い。回避されないように相手を凍結状態に追い込んでから使用すれば、ブレイク性能も活用できて一石二鳥だ。



ID.028 ダブルストーン

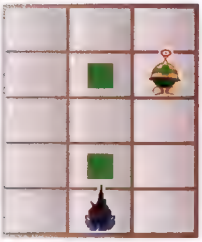
攻撃力	1	2	3	4	5	6
―	―	―	―	―	―	―

追加効果 ― カウンター ―

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	―	―	―	―	―	―

入手場所 店（ナス地上絵）、TR（TK1）

HP300の岩を2個設置する。設置場所は暗転後のカード名表示中に入力した十字ボタンの操作に応じて変化し、入力しないか下を押した場合は前方1マス目と3マス目、上を押した場合はタテ列中央の前方1マス目と3マス目、左を押した場合は左端の前方3マス目と右端の前方1マス目、右を押した場合は左を押した場合と左右対称になる。



ID.029 ガーディアン

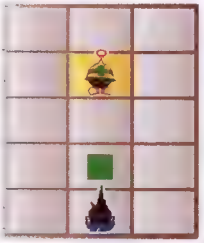
攻撃力	1	2	3	4	5	6
140	10	20	30	50	60	80

追加効果 マヒ（2秒） カウンター ―

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	―	―	○	○	―

入手場所 ミス青（次元1）、店（次元1）、TR（TK1）

前方1マス目にHP100のエランドを設置。攻撃発動条件は暗転後のカード名表示中に入力した十字ボタンの操作に応じて変化し、入力なしか上か下を押した場合はエランドが攻撃を受けたとき、左を押した場合は相手がインビジブル状態に変化したとき、右を押した場合は相手が凍結状態に変化したときに、エランドが相手全体に攻撃を加える。



ID.030 オーラ

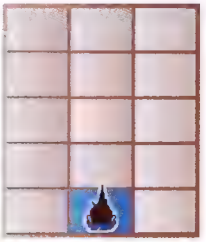
攻撃力	1	2	3	4	5	6
―	―	―	―	―	―	―

追加効果 ― カウンター ―

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	―	―	―	―	―	―

入手場所 ミス紫（裏TK2）、ミス緑（裏ドッシー入江／裏ナス遺跡2）、TR（ホテル／TK1）

攻撃力100未満の攻撃を無効化するオーラを身にまとう。ただし、攻撃力100以上の攻撃を受けるか30秒が経過するとオーラは消滅する。また風性能を備えた攻撃を受けた場合、攻撃力に関係なくオーラは消し飛ばされてしまう。ホーリーパネルとの併用は非常に強力だが、パネル変化→ジャングルストームなどで簡単に破られてしまう。



ID.031 グランドウェーブ1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
50	10	20	30	50	60	80

追加効果	カウンター
—	▲

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	—	—	—	—

入手場所　メットリオ、ミス青（コダマ）、ミス緑（コダマ・スパル部屋、スパル居間　ルナ部屋　マロ部屋　ヒルズ前　ヒルズ、Sプラザ、TK1）、TR（BW／ナンスカ／ホテル）

ID.032 グランドウェーブ2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
100	10	20	30	50	60	80

追加効果	カウンター
—	▲

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	—	—	—	—

入手場所　メットリオ2、TR（すべて）

ID.033 グランドウェーブ3

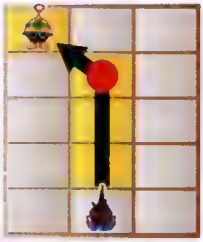
攻撃力	1	2	3	4	5	6
150	10	20	30	50	60	80

追加効果	カウンター
—	▲

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	—	—	—	—

入手場所　メットリオ3、TR（TK1）

前方に衝撃波を飛ばす。この衝撃波は同じタテ軸に相手が存在しない場合、1回だけ相手の位置を察知してナナメ方向に軌道が変化するが、左右両方に相手が存在する場合は左方向優先となる。また、衝撃波は相手や障害物を貫通して進むため、複数のウィルスにダメージを同時に与えたり、障害物越しに攻撃できるなど非常に使い勝手がいい。序盤で入手できるが、終盤まで活躍してくれるぞ。



ID.034 マッドバルカン1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
10×5	5	10	15	20	30	40

追加効果	カウンター
—	▲

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	—	—	—

入手場所　バルカナ、ミス青（ヒルズ前）、ミス緑（ヒルズ　Sプラザ　映画館　TK1・2）、店（Sプラザ）、TR（BW、ナンスカ・ホテル）、ミソラF

ID.035 マッドバルカン2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
10×8	5	10	15	20	30	40

追加効果	カウンター
—	▲

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	—	—	—

入手場所　バルガンナー、ミス緑（マロ部屋）、TR（すべて）

ID.036 マッドバルカン3

攻撃力	1	2	3	4	5	6
10×12	5	10	15	20	30	40

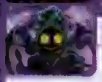
追加効果	カウンター
—	▲

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	—	—	—

入手場所　バルスナイパー、TR（TK1）

弾道の特性などはキャノンと同様だが、こちらは1なら5発、2なら8発、3なら12発の弾を連射し、さらに着弾地点の後方1マスに誘爆してその地点に位置している相手にも同時にダメージを与える。相手をのけぞらせないため、途中から回避されないようにマヒプラスなどと併用したい。カードチャージでの攻撃力強化やノーマル＋50の存在もあり、ダイナソーと非常に相性がいい。

ID.037 デスサイズ1



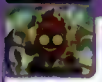
攻撃力	1	2	3	4	5	6
20×4	10	15	20	30	40	60

追加効果	カウンター
—	▲

嘘	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	—	—	—	○	○

入手場所　キルミィ、ミス緑（美術）、TR（BW／ナンスカ・ホテル）

ID.038 デスサイズ2



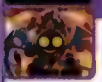
攻撃力	1	2	3	4	5	6
30×4	10	15	20	30	40	60

追加効果	カウンター
—	▲

嘘	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	—	—	—	○	○

入手場所　キルジョーカー、ミス緑（かご間）、TR（ホテル、TK1）

ID.039 デスサイズ3



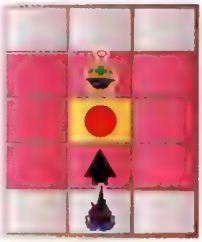
攻撃力	1	2	3	4	5	6
40×4	10	15	20	30	40	60

追加効果	カウンター
—	▲

嘘	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	—	—	—	○	○

入手場所　キルデーモン、TR（TK1）

前方に鎌を投げて攻撃。鎌は2マス前方に到達した時点で巨大化し、その場で回転して周囲8マスに4回連続で攻撃を加える。ただし、2マス前方に到達するまえに相手や障害物に当たった場合、そこで鎌は消滅してしまう。攻撃範囲は広いが、ロックオンした状態で使用できないため、最奥のヨコ列に対しては攻撃が届かない。対戦であれば、エリアイーター使用後なら確実に当てられるぞ。



ID.040 オロロンハット1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
90	10	20	30	50	60	80

追加効果	カウンター
—	

嘘	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	—	—	—	—

入手場所　オロロン、ミス青（TK2）、ミス緑（マロ部屋／TK1・2）、TR（BW・ナンスカ／ホテル）、ミソラF

ID.041 オロロンハット2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
120	10	20	30	50	60	80

追加効果	カウンター
—	—

嘘	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	—	—	—	—

入手場所　オルルン、TR（ホテル・TK1）

ID.042 オロロンハット3

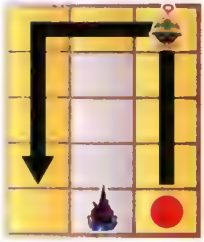
攻撃力	1	2	3	4	5	6
160	10	20	30	50	60	80

追加効果	カウンター
—	—

嘘	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	—	—	—	—

入手場所　オリリン、TR（TK1）

ロックマンの位置しているヨコ列の右端にシルクハットが出現し、フィールドの外周に沿うように逆U字型に進んでいく。シルクハットは相手を貫通していくが、障害物に当たった場合はそこで消滅してしまう。広範囲を攻撃できる一方、ロックオンした状態では使用できないため、タテ列中央に位置している相手には当たらない。対戦なら相手を確実に攻撃範囲に捉えられるので、意外と役立つ。



ID.043 ジェットスキー1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
100	10	20	30	50	60	80

追加効果	パネル変化（こおり）	カウンター	△

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	○	—	—	—

入手場所　ラピジェット、ミス緑（美術／ヤエバ／ゲレンデ1）、店（Sプラザ）、TR（BW／ナンスカ／ホテル）、ミソラF

ID.044 ジェットスキー2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
140	10	20	30	50	60	80

追加効果	パネル変化（こおり）	カウンター	△

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	○	—	—	—

入手場所　ラピロケット、TR（ナンスカ／ホテル／TK1）

ID.045 ジェットスキー3

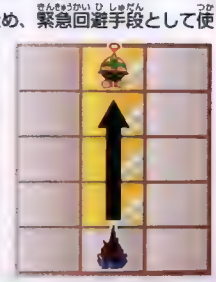
攻撃力	1	2	3	4	5	6
180	10	20	30	50	60	80

追加効果	パネル変化（こおり）	カウンター	△

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	○	—	—	—

入手場所　ラピニトロ、TR（TK1）

スノーボードに乗ったロックマンが前方に突進していき、通過したパネル（発動した地点は除く）をこおりパネルに変化させる。突進中はロックマンが完全に無敵状態となるため、緊急回避手段として使うことも可能だ。ロックオンした状態で使用しても発動時の相手との距離は変わらないので、命中精度は低い。マヒプラスなどと併用し、続けて水属性カードを当てて相手を凍結させてやろう。



ID.046 モエリング1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
30×α	10	15	20	25	30	50

追加効果	—	カウンター	▲

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○※	—	—	—	—

入手場所　モエローダー、ミス青（ヒルズ）、ミス緑（スパル部屋／スパル居間／ルナ部屋／ヒルズ前／ヒルズ／Sプラザ／映画館／TK1・2）、TR（BW／ナンスカ／ホテル）

ID.047 モエリング2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
60×α	10	15	20	25	30	50

追加効果	—	カウンター	▲

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○※	—	—	—	—

入手場所　モエモーター、TR（ナンスカ／ホテル／TK1）

ID.048 モエリング3

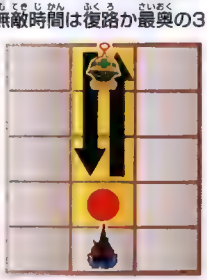
攻撃力	1	2	3	4	5	6
80×α	10	15	20	25	30	50

追加効果	—	カウンター	▲

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○※	—	—	—	—

入手場所　モエバイカー、TR（TK1）

前方にモエリングを発射。モエリングは最奥で折り返して往路と復路で2ヒットするが、相手が最奥のヨコ列に位置していた場合、モエリングの攻撃は3ヒットとなる。相手の無敵時間は復路か最奥の3ヒット目にしか発生しないので、複数回ヒットを狙えるぞ。ただし、くさむらパネルによるダメージ増加は、パネル変化の影響で1ヒット目にしか適用されない。なお、障害物は貫通して進む。



ID.049 ダバフレイム1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
140	10	20	30	40	50	70

追加効果 ― カウンター ●

嘘	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	○	―	―	―	―

入手場所 ダバダンス、ミス緑（ナンスカ／ナス地上絵）、TR（ナンスカ／ホテル）

前方3マスを火炎放射で攻撃。火炎は1ヒットしかしないうえに、放射中はロックマンが完全に無防備な状態となるため、放射直後に相手にヒットすると反撃を受ける危険性が高い。事前にインビジブルを使うなど、防衛策を施しておこう。なお、火炎は相手や障害物を貫通して放射されるので、タテに並んだウィルスを同時デリートしやすい。

ID.050 ダバフレイム2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
160	10	20	30	40	50	70

追加効果 ― カウンター ●

嘘	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	○	―	―	―	―

入手場所 ピョコダンス、TR（ホテル／TK1）

特性などはダバフレイム1と同様だが、こちらは攻撃範囲が前方3マス目の左右1マス分だけ増えている。対戦ならエリアイーターを1回使用後、タテ列中央で使えば確実に相手に当てられるが、ヒット後に反撃を受けやすいという弱点はダバフレイム1と同様だ。マヒプラスと組み合わせ、ヒット後に相手に反撃をさせないようにするといい。

ID.051 ダバフレイム3

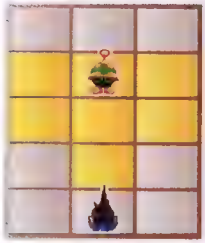
攻撃力	1	2	3	4	5	6
190	10	20	30	40	50	70

追加効果 ― カウンター ●

嘘	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	○	―	―	―	―

入手場所 ジャカダンス、TR（TK1）

特性などはダバフレイム1と同様だが、こちらは攻撃範囲が前方2・3マス目の左右1マス分だけ増えている。放射状に火炎が広がると勘違いしやすいが、実際には左端で使うと右端には火炎が届かないので、タテ列中央で使うことが基本だ。相手エリアの大半をまとめて攻撃できるので、複数が同時に出現するウィルス戦で活躍してくれる。



COLUMN

障害物を苦にしないカード

フィールドに障害物があると、同じラインにいる相手に攻撃を当てるのが難しくなる。そんなときに便利なのが、ジェットスキー、モエリング、ダバフレイムといったブレイク、貫通性能のあるバトルカード。これらを使えば、邪魔な障害物を壊して（または貫通して）、対戦相手に攻撃を当てることができる。とくに貫通性能のあるカードは障害物に隠れながら攻撃ができるので、とても便利だ。

◀ダバフレイムを使う場合は、エリアイーターを使って、攻撃が届くようにしておこう

▶ウィルスのモエリングは設置物を通過できないが、バトルカードになると貫通性能がつく

ID.052 ヒートアッパー1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
130	10	20	30	60	80	100

追加効果	吹っ飛び	カウンター	●

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	—	—	—	—

入手場所　ドッカーン、ミス緑（ゴンタ部屋 BW／美術）、TR（BW／ナンスカ／ホテル）

ID.053 ヒートアッパー2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
180	10	20	30	60	80	100

追加効果	吹っ飛び	カウンター	●

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	—	—	—	—

入手場所　ドッゴーン、TR（ホテル・TK1）

ID.054 ヒートアッパー3

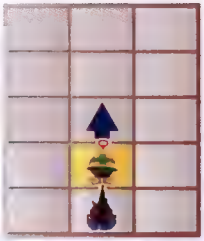
攻撃力	1	2	3	4	5	6
230	10	20	30	60	80	100

追加効果	吹っ飛び	カウンター	●

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	—	—	—	—

入手場所　ズッガーン、TR（TK1）

前方1マスをアッパーで攻撃し、ヒットした相手を後方に1マスだけ強制的に移動させる。ヒット時は相手に無敵が発生するので、追撃したい場合はマヒプラスとの併用が必須だ。追撃の際には、相手の強制移動先が攻撃範囲となるコガラシなどがオススメ。ホイッスルを使用するなどして相手が攻撃範囲に入ったら、ヒートアッパー＋マヒプラスで吹き飛ばし、コガラシで追撃するという具合だ。



ID.055 ボボボンボム1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
150	10	20	30	50	70	100

追加効果	—	カウンター	●

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	○※	—	—	—

入手場所　ボボン、ミス緑（次元1）、TR（TK1）

ID.056 ボボボンボム2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
200	10	20	30	50	70	100

追加効果	—	カウンター	●

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	○※	—	—	—

入手場所　ボボボン、ミス緑（裏ドン湖）、TR（TK1）

ID.057 ボボボンボム3

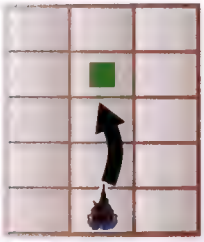
攻撃力	1	2	3	4	5	6
250	10	20	30	50	70	100

追加効果	—	カウンター	●

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	○※	—	—	—

入手場所　ボボボボン、TR（TK1）

ロックオン状態かどうかに関わらず3マス前方にボボボンボムを投げ込み、その地点に1ならHP60、2ならHP90、3ならHP120のボボボンボムが設置される。ボボボンボムはHPが0になるか30秒が経過すると消滅してしまうが、炎属性の攻撃を当てるとフィールド全体にダメージを与えるぞ。なお、直撃した場合は攻撃力が100に激減してしまうが、ブレイク性能が備わる。



ID.058 チェインバブル1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
60	10	20	30	40	60	80

追加効果：バブル（2秒）　カウンター：▲

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	—	—	—

入手場所：サワニガー、ミス緑、ドン村　ドッシー入江　展望・裏ドッシー入江）、発掘（ドン湖1）、TR（ナンスカ・ホテル）

ID.059 チェインバブル2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
80	10	20	30	40	60	80

追加効果：バブル（2秒）　カウンター：▲

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	—	—	—

入手場所：カワニガー、TR（ホテル・TK1）

ID.060 チェインバブル3

攻撃力	1	2	3	4	5	6
100	10	20	30	40	60	80

追加効果：バブル（2秒）　カウンター：▲

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	—	—	—

入手場所：ウミニガー、TR（TK1）

弾道の特性などはキャノンと同様だが、こちらは水属性ダメージを与え、さらにバブルの追加効果が発生する。また、着弾地点の後方3マスに相手や障害物が存在する場合、そこに誘爆してダメージを与えることができ、さらにその地点からも同様に誘爆が発生していく。複数の相手を同時にバブル状態に追い込めるので、そこを誘爆範囲の広い電気属性のプラズマガン3などで追撃すると強力だ。

ID.061 ネバーレイン1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
20×6	5	10	15	20	25	30

追加効果：—　カウンター：▲

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	—	—	—

入手場所：ネバーラ、ミス緑（ムー）、TR（ホテル・TK1）

ID.062 ネバーレイン2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
25×6	5	10	15	20	25	30

追加効果：—　カウンター：▲

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	—	—	—

入手場所：ベターラ、TR（TK1）

ID.063 ネバーレイン3

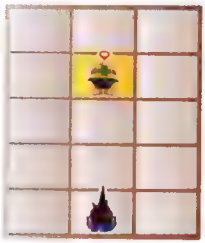
攻撃力	1	2	3	4	5	6
30×6	5	10	15	20	25	30

追加効果：—　カウンター：▲

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	—	—	—

入手場所：ヌチャーラ、TR（TK1）

発動時に相手の位置していた地点すべてに、雨を降らせて攻撃。雨は6回連続で降り注ぐが、相手自体を狙うわけではないので、発動後に相手が移動した場合は攻撃が外れてしまう。相手をのけぞらせることもないため、6発すべてをヒットさせるにはマヒブラスと組み合わせたり、相手エリアをこおりパネルやパラライズパネルに変化させておく必要がある。カウンター狙いに利用してもいい。



ID.064 スノーボール1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
80+50×α	10	20	30	50	60	80

追加効果 ― カウンター ―

暗	の	無	プ	対イ	ソ	風
○	○	○	○※	―	―	―

入手場所 スノーゴロン、ミス緑（美術）、TR（BW／ナンスカ／ホテル）、ミソラF

ID.065 スノーボール2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
100+80×α	10	20	30	50	60	80

追加効果 ― カウンター ―

暗	の	無	プ	対イ	ソ	風
○	○	○	○※	―	―	―

入手場所 スノーゴロドン、TR（ナンスカ／ホテル／TK1）

ID.066 スノーボール3

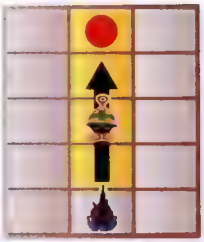
攻撃力	1	2	3	4	5	6
130+100×α	10	20	30	50	60	80

追加効果 ― カウンター ―

暗	の	無	プ	対イ	ソ	風
○	○	○	○※	―	―	―

入手場所 スノーゴロリンガ、TR（TK1）

前方に雪玉を転がし、タテ軸の合っている相手すべてにダメージを与える。このとき雪玉が障害物に当たると障害物を飲み込み、障害物1個につき1なら50、2なら80、3なら100ずつ攻撃力が上昇していく。さらに障害物を2個以上飲み込んだ場合は、ブレイク性能も付加される。相手が凍結状態でこおりパネル上にいれば、ブレイク性能で2倍ダメージかつ凍結継続という芸当も可能だ。



ID.067 ピラニアキッス1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
10×α	5	10	15	20	20	20

追加効果 ― カウンター ―

暗	の	無	プ	対イ	ソ	風
○	○	○※	―	―	―	―

入手場所 ピラニッシュ、ミス緑（ドン湖1／裏ドン湖）、TR（ナンスカ／ホテル）

ID.068 ピラニアキッス2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
20×α	5	10	15	15	20	20

追加効果 ― カウンター ―

暗	の	無	プ	対イ	ソ	風
○	○	○※	―	―	―	―

入手場所 ピラニヤン、TR（ホテル／TK1）

ID.069 ピラニアキッス3

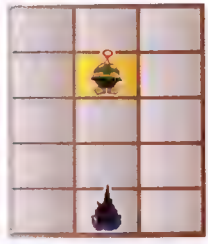
攻撃力	1	2	3	4	5	6
30×α	5	10	15	15	20	20

追加効果 ― カウンター ―

暗	の	無	プ	対イ	ソ	風
○	○	○※	―	―	―	―

入手場所 ピラニッガ、TR（TK1）

暗転後、左端のタテ列の手前から奥へ順番に相手を検索していき、さらに左端のあとは中央、右端の順番に同様に検索していく。ここで相手を察知した場合、その周囲8マスの空きマスからピラニアが飛び出し、最大8回連続でダメージを与える。その攻撃が終了したら、次に察知した相手に同様の攻撃を加えていくぞ。相手をホイッスルなどで最奥から遠ざけ、空きマスを増やしてから使おう。



ID.070 ボルティックアイ1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
30×3	10	15	20	25	30	40

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	○	—	—

入手場所　アイズ、ミス緑（グルメ／ゲレンデ1／ドン村／ドッシー入江）、TR（BW／ナンスカ／ホテル）、ミソラF

ID.071 ボルティックアイ2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
40×3	10	15	20	25	30	40

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	○	—	—

入手場所　ガードアイ、TR（ホテル／TK1）

ID.072 ボルティックアイ3

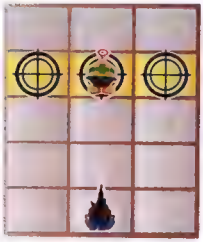
攻撃力	1	2	3	4	5	6
50×3	10	15	20	25	30	40

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	○	—	—

入手場所　プロテクトアイ、TR（TK1）

暗転後、前方ヨコ1列にカーソルが出現し、手前から奥側に1マスずつ移動していく。カーソルは最奥に到達するとループして手前に戻り、Aボタンを押すか6秒が経過すると停止。このとき、カーソルと同じ地点に位置していたものすべてにダメージを与える。対インビジブル性能を備えており、無敵状態を発生させる攻撃後の追撃に役立つ。マヒブラスと組み合わせればさらに追撃が可能だ。



ID.073 ホタルゲリ1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
30×3	10	15	20	25	30	40

追加効果	カウンター
ブラインド（3秒）	●

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○※	—	—	—	—

入手場所　ホタロー、TR（ホテル／TK1）

ID.074 ホタルゲリ2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
40×3	10	15	20	25	30	40

追加効果	カウンター
ブラインド（3秒）	●

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○※	—	—	—	—

入手場所　ホタリーン、TR（TK1）

ID.075 ホタルゲリ3

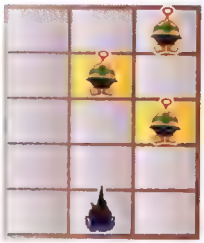
攻撃力	1	2	3	4	5	6
50×3	10	15	20	25	30	40

追加効果	カウンター
ブラインド（3秒）	●

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○※	—	—	—	—

入手場所　ホタリッガ、TR（TK1）

相手の位置を察知して3回連続で攻撃し、ブラインドの追加効果を発生させる。1回目と3回目は最も近い相手（奥側よりも手前側を優先し、等距離の場合は左側を優先）を狙い、2回目はその次に近い相手を狙う。つまり3体同時にウィルスが出現している場合、最も遠い位置のウィルスには攻撃が当たらない。非常に見切りにくい攻撃で、マヒブラスと組み合わせるなどして対戦で活用できる。



ID.076 ステルスレーザー1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
40×3	10	15	20	25	30	40

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	プ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	○	—	—

入手場所　ステルス、ミス緑（パミラピP／天空階段／かご間）、デンパ君（パミラピC）、TR（ホテル／TK1）

ID.077 ステルスレーザー2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
50×3	10	15	20	25	30	40

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	プ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	○	—	—

入手場所　メガステルス、TR（TK1）

ID.078 ステルスレーザー3

攻撃力	1	2	3	4	5	6
60×3	10	15	20	25	30	40

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	プ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	○	—	—

入手場所　ギガステルス、TR（TK1）

残りHPが最も多い相手と同じタテ列にステルスが出現し、レーザーを3連射してダメージを与える。相手の正面で使う必要がなく、攻撃をかわしつつ反撃したいときに役立つ。また、対インビジブル性能を備えているうえ攻撃後に相手が無敵状態にならないので、連続攻撃のつなぎに利用してもいい。ただし攻撃が発生するまでが遅めで、使うタイミングがシビアなところが難点だ。

ID.079 マミーハンド1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
50	10	20	30	40	50	60

追加効果	カウンター
マヒ（2.5秒）	●

暗	の	無	プ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	—	—	—

入手場所　エレミーラ、ミス緑（天空階段）、TR（ホテル／TK1）

ID.080 マミーハンド2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
90	10	20	30	40	50	60

追加効果	カウンター
マヒ（2.5秒）	●

暗	の	無	プ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	—	—	—

入手場所　エレマミー、TR（TK1）

ID.081 マミーハンド3

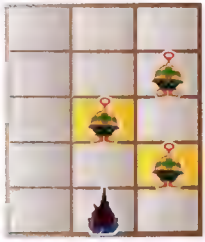
攻撃力	1	2	3	4	5	6
130	10	20	30	40	50	60

追加効果	カウンター
マヒ（2.5秒）	●

暗	の	無	プ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	—	—	—

入手場所　エレファラオ、TR（TK1）

ロックマンを中心とした前後左右2マスずつの範囲に位置している相手すべてを、エレミーラの腕で攻撃する。マヒの追加効果を備えており、連続攻撃の始動やつなぎに活用できるが、攻撃を外してしまうことも多い。これは相手自体を狙うのではなく、発動時に相手の位置しているマスを攻撃するという性質のためだ。すばやく動き回るタイプの相手とは相性が悪いといえる。



ID.082 モジャランス1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
90	10	20	30	50	70	90

追加効果 ―　カウンター ●

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	―	―	―	○	―

入手場所　モジャヘイ、ミス緑（ホテル／Sルーム／ゲレンデ1・2）、TR（BW・ナンスカ／ホテル）

ID.083 モジャランス2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
130	10	20	30	50	70	90

追加効果 ―　カウンター ●

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	―	―	―	○	―

入手場所　モジャグンソウ、TR（ホテル／TK1）

ID.084 モジャランス3

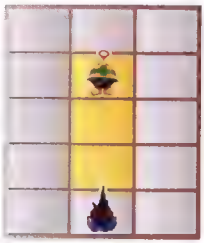
攻撃力	1	2	3	4	5	6
160	10	20	30	50	70	90

追加効果 HPバグ（LV2）　カウンター ●

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	―	―	―	○	―

入手場所　モジャゲンスイ、TR（TK1）

前方タテ3マスをヤリで突いて攻撃する。強みは射程が長く、対戦時にエリアイーター使用後ならロックオンしなくても当てられること。また、相手を貫通して後方に位置するものにもダメージを与えられるので、ウィルス戦ではタテに並んだ相手を同時デリートしやすい。なお3に限り、HPバグの追加効果を備えている。回復手段がなく、長期戦でじわじわと効いてくるいやらしい効果だ。



ID.085 ヘンゲノジュツ1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
160	20	30	40	60	70	90

追加効果 ―　カウンター ―

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	―	―	―	○	―

入手場所　ヌッキー、ミス緑（展望／裏ナス地上絵）、発掘（ドン湖1）、TR（ナンスカ／ホテル）

ID.086 ヘンゲノジュツ2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
180	20	30	40	60	70	90

追加効果 ―　カウンター ―

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	―	―	―	○	―

入手場所　マネヌッキー、TR（ホテル／TK1）

ID.087 ヘンゲノジュツ3

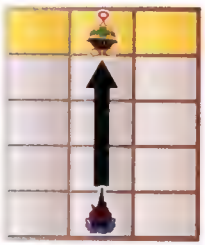
攻撃力	1	2	3	4	5	6
200	20	30	40	60	70	90

追加効果 ―　カウンター ―

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	―	―	―	○	―

入手場所　バケヌッキー、TR（TK1）

ロックマンがヌッキーに変身し、2秒間はあらゆる攻撃を無効化・反撃できる。攻撃の無効化後は相手の位置まで前進して木属性のワイドソードで瞬時に反撃するが、対戦時に相手がウォーロックアタックを使用したときなど、攻撃後に自分と相手のタテ列がずれる場合は反撃が外れることもある。しかしながら反撃の動作中は無敵状態が持続しており、空振りしたときのリスクはほとんどない。



ID.088 コガラシ1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
10×8	5	10	15	20	25	30

追加効果	カウンター
—	●

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	—	—	—	—	○

入手場所　コガラシマル、ミス緑（裏ヒルズ）、TR（ナンスカ／ホテル）

ID.089 コガラシ2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
20×8	5	10	15	20	25	30

追加効果	カウンター
—	●

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	—	—	—	—	○

入手場所　タツマキマル、TR（ホテル／TK1）

ID.090 コガラシ3

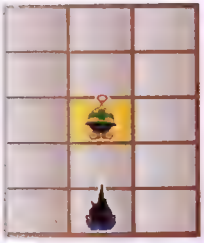
攻撃力	1	2	3	4	5	6
30×8	5	10	15	20	25	30

追加効果	カウンター
—	●

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	—	—	—	—	○

入手場所　フウジンマル、TR（TK1）

2マス前方に、最大8ヒットするコガラシを発生させる。攻撃範囲が1マスだけと非常に狭いので、ロックオン状態で使うかシノビのカードチャージを活用したい。さらに攻撃動作が長いため、動作中は完全に無防備になってしまうという難点もある。とくにスーパーアーマーを備えた相手には反撃のスキを与えてしまうので、相手の動きを封じるマヒプラスとの併用が望ましい。



ID.091 ニドラッシュ1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
50×α	10	15	20	25	30	40

追加効果	カウンター
—	▲

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	—	—	—	—	—

入手場所　フラッター、ミス緑（ドンSW／ナスSW／パミラビD）、デンパ君（パミラビC）、TR（ナンスカ／ホテル）

ID.092 ニドラッシュ2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
65×α	10	15	20	25	30	40

追加効果	カウンター
—	▲

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	—	—	—	—	—

入手場所　フラッタリオン、TR（ホテル／TK1）

ID.093 ニドラッシュ3

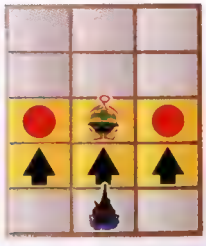
攻撃力	1	2	3	4	5	6
80×α	10	15	20	25	30	40

追加効果	カウンター
—	▲

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	—	—	—	—	—

入手場所　フラッタライザー、TR（TK1）

前方ヨコ1列に針が出現し、左端→中央→右端の順番で合計6発が発射される。針は2マス前方まで飛んでいき、実質的な攻撃範囲はグレートアックスなどと同等。ただし、針は必ずロックマンを中心とした前方のヨコ3マスに出現するため、フィールドの端で発動した場合には反対側の端は攻撃範囲外となってしまう。使用する際はタテ列中央に位置するか、相手をロックオンすることが重要だ。



ID.094 グリーンカーペット

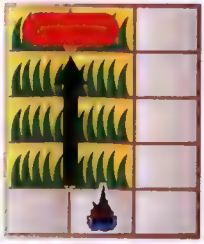
攻撃力	1	2	3	4	5	6
70	10	20	30	40	60	80

追加効果	パネル変化（くさむら）	カウンター	●

嘘	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	—	—	—	—	—

入手場所　カカペット、ミス緑（ナスSW／ナンスカ／ナス地上絵／ナス遺跡1・2）、TR（ナンスカ／ホテル／TK1）

前方にカーペットを転がし、タテ2列分の範囲を攻撃。左端またはタテ列中央で発動した場合は左側2列、右端で発動した場合は右側2列が攻撃範囲となる。なお、カーペットは相手を貫通するが、障害物にぶつかるとその地点で攻撃が中断されてしまう。カーペットが通過したパネルはくさむらパネルに変化するので、炎属性カードで追撃だ。



ID.095 ブルーカーペット

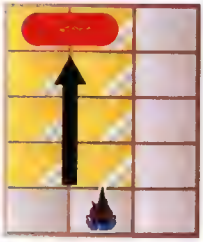
攻撃力	1	2	3	4	5	6
90	10	20	30	40	60	80

追加効果	パネル変化（こおり）	カウンター	●

嘘	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	—	—	—	—

入手場所　カカペーニョ、TR（TK1）

攻撃範囲や特性などはグリーンカーペットと同様だが、こちらはカーペットの通過したパネルがこおりパネルに変化する。攻撃がヒットすると相手が無敵状態になるので追撃は難しいが、マヒプラスと組み合わせて使えば、即座に水属性カードで追撃して相手を凍結状態に追い込める。さらにブレイク性能を備えたカードで追撃すると強力だ。



ID.096 パープルカーペット

攻撃力	1	2	3	4	5	6
120	10	20	30	40	60	80

追加効果	パネル変化（どくぬま）	カウンター	●

嘘	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	—	—	—	—

入手場所　カカペギロ、TR（TK1）

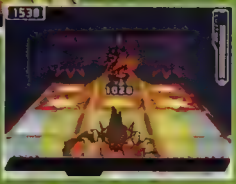
攻撃範囲や特性などはグリーンカーペットと同様だが、こちらはカーペットの通過したパネルがどくぬまパネルに変化する。メガクラスのオヒュカスクイーンと似たような特性だが、こちらはヒット後に相手が無敵状態になる分だけ連続攻撃に組み込みにくい。使用後はどくぬまで相手をじわじわ追い込んでいくか、ポイズンストームで追撃だ。

COLUMN

ボルティックアイ自動サーチ

ボルティックアイは、攻撃位置を決めずにいると、6秒後に自動的に停止する。自動停止する位置は一定なので、覚えておけばボタンを押すタイミングに自信がない人でも確実に命中させることが可能。ボルティックアイ1は手前から2列目、2は一番奥、3は手前から2列目で攻撃が発動する。エリアイーター1枚使った場合は3枚とも一番奥で止まるようになり、2枚使用では3以外、一番奥で停止する。

◀位置に応じてボルティックアイを使い分ければ、ボタンを押さなくても命中する



▶タイムラグが生じる可能性があるWi-Fi対戦で役立つ作戦。攻撃を外す心配がない

ID.097 ケサランパサラン1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
80	10	20	30	40	50	70

追加効果 ― カウンター ▲

嗜	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	○	―	―	―	―

入手場所 パサラン、ミス青（ドンSW）、ミス緑（ドンSW／パミラビD／裏ナス遺跡2）、デンパ君（パミラビC）、TR（ナンスカ／ホテル）

ID.098 ケサランパサラン2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
100	10	20	30	40	50	70

追加効果 ― カウンター ▲

嗜	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	○	―	―	―	―

入手場所 フワラン、TR（ホテル／TK1）

ID.099 ケサランパサラン3

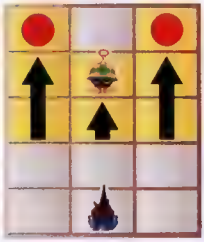
攻撃力	1	2	3	4	5	6
130	10	20	30	40	50	70

追加効果 ― カウンター ▲

嗜	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	○	―	―	―	―

入手場所 ポワラン、TR（TK1）

2マス前方のヨコ1列にトゲトゲしたケサランパサランが出現し、奥側に転がっていく。貫通特性はなく、相手または障害物に当たった時点でケサランパサランは消滅する。また、発動時に9分の1の確率でモフモフしたケサランパサランがロックマンの頭上に出現し、これに当たると「次に使用するバトルカードの攻撃力が2倍」「バリア」「インビジブル」のいずれかの効果が発生するぞ。



ID.100 ハンマーウェポン1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
160	15	25	35	55	65	80

追加効果 混乱（3秒）※ カウンター ●

嗜	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	○	○※	―	―	―

入手場所 ハンマリー、ミス緑（ムー）、TR（ホテル／TK1）

ID.101 ハンマーウェポン2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
190	15	25	35	55	65	80

追加効果 混乱（3秒）※ カウンター ●

嗜	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	○	○※	―	―	―

入手場所 ハンマリオ、TR（TK1）

ID.102 ハンマーウェポン3

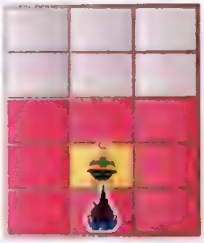
攻撃力	1	2	3	4	5	6
210	15	25	35	55	65	80

追加効果 混乱（3秒）※ カウンター ●

嗜	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	○	○※	―	―	―

入手場所 ハンマリドン、TR（TK1）

ハンマーを振り下ろして1マス前方を攻撃したあと、さらにその周囲8マスに位置しているもの（自分は除く）に衝撃波でダメージを与える。なおハンマーが直撃した場合は混乱の追加効果が発生し、さらにブレイク性能も付加される。凍結状態に追い込んだ相手をロックオンしたあと、直撃させると強力だ。相手を凍結させておくことは、ハンマーを振りかぶる動作の遅さのフォローにもなる。



ID.103 ジャングルストーム

攻撃力	1	2	3	4	5	6
30×α	5	10	15	15	20	20

追加効果 ― カウンター ―

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	―	―	―	―	○

入手場所 ニョロフーン、ミス緑（次元1／裏コダマ）、TR（TK1）

ID.104 スノーストーム

攻撃力	1	2	3	4	5	6
35×α	5	10	15	15	20	20

追加効果 ― カウンター ―

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	―	―	―	○

入手場所 ニョロバーン、TR（TK1）

ID.105 ポイズンストーム

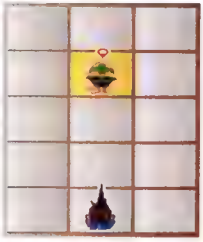
攻撃力	1	2	3	4	5	6
40×α	5	10	15	15	20	20

追加効果 ― カウンター ―

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	―	―	―	○

入手場所 ニョロフンガー、TR（TK1）

ジャングルストームはくさむら、スノーストームはこおり、ポイズンストームはどくぬまパネルをそれぞれ吸い込み、そのパネルの個数と同じ回数だけ弾を連射する。標的は各タテ列の最も手前に位置している相手で、左端、中央、右端の順番に1回ずつ攻撃していく。途中でHPが0になった相手は標的から除外され、その後方の相手が新たに標的となる。風性能がオーラなどの対策になるぞ。



ID.106 エレキスラッシュ

攻撃力	1	2	3	4	5	6
150	10	20	30	40	50	70

追加効果 マヒ（2秒） カウンター ●

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	―	―	―	○	―

入手場所 モノソード、ミス緑（ドン湖1・2　兵士間）、TR（ナンスカ・ホテル／TK1）

ID.107 ウッドスラッシュ

攻撃力	1	2	3	4	5	6
180	10	20	30	40	50	70

追加効果 ― カウンター ●

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	―	―	―	○	―

入手場所 モノソーディン、TR（ホテル／TK1）

ID.108 ファイアスラッシュ

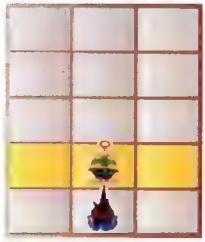
攻撃力	1	2	3	4	5	6
200	10	20	30	40	50	70

追加効果 ― カウンター ●

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	○	―	―	○	―

入手場所 モノソーディル、TR（TK1）

攻撃範囲などはワイドソードと同様だが、こちらは属性を付与したダメージを与え、さらにエレキスラッシュは相手にマヒの追加効果を発生させる。攻撃力が高めなので、バブル状態の相手に対してエレキスラッシュ、くさむらパネル上の相手に対してファイアスラッシュというように2倍ダメージを狙うだけでも、高い効果を期待できるぞ。エレキスラッシュは連続攻撃の構成にも非常に役立つ。



ID.109 モアイフォール1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
120	10	20	30	40	50	70

追加効果 ― カウンター ▲

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	○	○	―	―	―

入手場所 モアイアン、ミス緑（ナンスカ）、TR（ナンスカ／ホテル）

ID.110 モアイフォール2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
150	10	20	30	40	50	70

追加効果 ― カウンター ▲

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	○	○	―	―	―

入手場所 ストーンヘッド、TR（ホテル／TK1）

ID.111 モアイフォール3

攻撃力	1	2	3	4	5	6
180	10	20	30	40	50	70

追加効果 ― カウンター ▲

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	○	○	―	―	―

入手場所 ジャイアントフェイス、TR（TK1）

発動すると、空中からモアイの頭部が3個落下してくる。1・2個目の頭部は発動時に相手の位置していたマスからランダムに1ヵ所ずつ、3個目の頭部は無条件にすべてのマスからランダムに1ヵ所をめがけて落下するため、出現している相手の数が少ないほど命中精度が高まるという仕組みだ。攻撃力が高いうえにブレイク性能を備え、相手の位置も察知するので、相手凍結後の追撃に役立つ。

ID.112 ブラックホール1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
―	―	―	―	―	―	―

追加効果 ― カウンター ―

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	―	―	―	―	―	―

入手場所 ヘルブラック／ヘルブラックG、TR（ホテル／TK1）

ID.113 ブラックホール2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
―	―	―	―	―	―	―

追加効果 ― カウンター ―

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	―	―	―	―	―	―

入手場所 キラーブラック／キラーブラックG、TR（TK1）

ID.114 ブラックホール3

攻撃力	1	2	3	4	5	6
―	―	―	―	―	―	―

追加効果 ― カウンター ―

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	―	―	―	―	―	―

入手場所 デビルブラック／デビルブラックG、TR（TK1）

暗転後、1はHP100以下、2はHP130以下、3はHP160以下のあらゆる相手のHPを無条件に0にしてしまう。ブレイク性能や対インビジブル性能を備えているわけではないが、相手の状態に関係なくHPを減らす性質のため、ガード状態やインビジブル状態の相手に対しても効果は発揮される。ソード性能を備えた攻撃しか通用しないヘルブラック系も、このカードでデリート可能。

ID.115 ベルセルクソード1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
40×3	5	10	15	20	30	40

追加効果 ― カウンター ●

嗜	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	―	○※	―	―	○	―

入手場所 バサリカ、ミス緑（ナス遺跡1・2／裏ナス遺跡2）、TR（ナンスカ／ホテル）

ID.116 ベルセルクソード2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
50×3	5	10	15	20	30	40

追加効果 ― カウンター ●

嗜	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	―	○※	―	―	○	―

入手場所 バサリグル、TR（ホテル／TK1）

ID.117 ベルセルクソード3

攻撃力	1	2	3	4	5	6
60×3	5	10	15	20	30	40

追加効果 ― カウンター ●

嗜	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	―	○※	―	―	○	―

入手場所 バサリッガー、TR（TK1）

攻撃範囲や特性などはソードと同様だが、こちらはウォーロックアタックのように相手の位置を察知して3回連続で斬りつける。逆に、ロックオンした状態で使うことはできない。1回目の攻撃は発動時に最も自分から近い相手を狙い、2・3回目はそれまでに攻撃していない相手（いない場合は同じ相手）をランダムに標的とする。無敵状態ではないので、接触ダメージを受ける危険性がある。

ID.118 タイフーンダンス

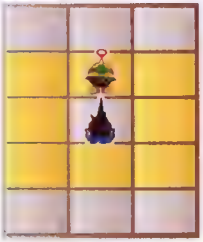
攻撃力	1	2	3	4	5	6
100×2	10	20	30	40	50	70

追加効果 ― カウンター ●

嗜	の	無	ブ	対イ	ソ	風
―	○	―	―	―	―	○

入手場所 店（ナス地上絵）、TR（ナンスカ／ホテル）

その場でロックマンが回転して2ヒットする風を巻き起こし、周囲8マスにダメージを与える。風性能を備えているため、対戦でのオーラ対策として用意しておくと心強い。手前の自分のエリアで使用しても、ワイドソードとほとんど攻撃範囲は変わらないので、ロックオン状態で使用して相手エリアに侵入し、広範囲を攻撃できるようにしよう。



COLUMN

ヘンゲノジュツを積極活用

ヘンゲノジュツは、相手の攻撃を受けて反撃するバトルカードだが、トレインコンボに組み込むことでカードの性質が大きく変化する。トレインコンボに使用すると、相手の攻撃を受けていない状態でも自動的にソードによる攻撃が発動する。この性質をうまく利用すれば、ヘンゲノジュツを連続で叩き込むことも可能だ。エレキスラッシュ、マヒブラスなどを使って、敵の動きを止めてから使ってみよう。

◀トレインコンボならば、相手はインヒジブルにはならない。連続で攻撃を当てられる

▶トレインコンボには、相手の動きを止められるバトルカードを組み込んでおくといい

ID.119 アトミックマイン1

攻撃力	1	2	3	4	5	6
160	20	30	40	50	60	80

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	○	○	—	—

入手場所　ミス青（ナス遺跡1）、店（ナス地上絵）、TR（ナンスカ／ホテル／TK1）

ID.120 アトミックマイン2

攻撃力	1	2	3	4	5	6
190	20	30	40	50	60	80

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	○	○	—	—

入手場所　ミス緑（かご商／裏ドッシー入江／裏ナス地上絵）、店（バミラビ1）、TR（ホテル／TK1）

ID.121 アトミックマイン3

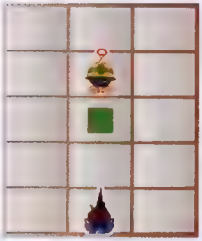
攻撃力	1	2	3	4	5	6
250	20	30	40	50	60	80

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	○	○	—	—

入手場所　ミス青（次元1）、ミス緑（次元1）、店（次元1）、TR（TK1）

発動時に相手や障害物の位置していないマスに地雷を設置。このあと相手が地雷を踏むと、爆発してフィールド全体にダメージを与える。地雷の設置される位置はウィルス・ボス戦ではフィールド全体からランダムに選択されるが、対戦では奥側のヨコ2列からランダムに選択される。なお、地雷はフロート状態の相手には反応せず、設置物扱いでボムライザーの対象になるという特性を備えているぞ。



ID.122 パラライズステージ

攻撃力	1	2	3	4	5	6
—	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
パネル変化（パラライズ）	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	—	—	—

入手場所　ミス青（双眼鏡）、ミス緑（ドン村／ドッシー入江／裏コダマ）、TR（ナンスカ／ホテル／TK1）

相手エリアのタテ3マス×ヨコ3マスをパラライズパネルに変化させ、それと同時に自分側エリアのタテ2マス×ヨコ3マスをノーマルパネルに変化させる。相手がパラライズパネル上に位置していれば、どんなカードでも相手をマヒ状態に追い込むことができるので、連続攻撃の構成要素として役立つ。ベストコンボ作成時の下準備にも有用だ。

ID.123 ゼツエンステージ

攻撃力	1	2	3	4	5	6
—	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
パネル変化（ゼツエン）	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	—	—	—

入手場所　ミス緑（ナスSW／ナス遺跡1・2／ムー）、TR（ナンスカ／ホテル／TK1）

相手エリアのタテ3マス×ヨコ3マスをゼツエンパネルに変化させ、それと同時に自分側エリアのタテ2マス×ヨコ3マスをノーマルパネルに変化させる。ゼツエンパネルはフロート状態の相手には無効化されるが、カード自体は無属性のため、セイレイノイカリを発動させることなくワナパネルを解除できる点で、十分に利用価値はある。

ID.124 リカバリー10

入手場所　ミス緑　コダマ　TR（BW／ナンスカ）、初期／予備F

ID.125 リカバリー30

入手場所　ミス青（ヒルズ前　エア　D）、ミス緑（スバル屋敷　ヒルズ前　店（Sプラザ　TR（BW　ナンスカ　初期　予備F

ID.126 リカバリー50

入手場所　ミス青（ゲレンデ2）、ミス緑（美術　ヤエバ　Sルーム　ゲレンデ2）、TR（BW　ナンスカ　ホテル）、ミソラF

ID.127 リカバリー80

入手場所　ミス青（コダマSW）、ミス緑（ドン村　展望　店　BW　現実　発掘　ドン湖2）、TR（すべて）、ミソラF

ID.128 リカバリー120

入手場所　ミス緑（ナスSW／ナンスカ／ナス遺跡2）、TR（ナンスカ／ホテル／TK1）

ID.129 リカバリー150

入手場所　ミス緑（バミラビD・F／天空階段）、店（バミラビ1）、デンパ君（バミラビC）、TR（ホテル／TK1）

ID.130 リカバリー200

入手場所　ミス青（かご屋　警交）、ミス緑（ムー／兵士間／かご間）、TR（ホテル／TK1）

ID.131 リカバリー300

入手場所　ミス青（ナス乙女／次元1／裏コダマ）、ミス緑（裏TK2／裏ドッシー入江）、ミス金（ドッシー入江／ナスSW／ナンスカ　サブ　雪ミソラ　TR（TK1）

カード名に記載された数値分だけ、HPを回復できる。バトル中の数少ない回復手段なので、何枚かフォルダに入れておきたい。フェイバリットに指定すると便利。

▲回復は一瞬で完了。ダメージを受けたら、遅わず使おう

COLUMN

ヘンゲノジュツの見分け方

うかつに攻撃を仕掛けると、手痛いしっぺ返しを食らうヘンゲノジュツは、対戦では非常に厄介な存在。ギガクラス、メガクラスといった強力な攻撃を返されたりすると、一気に形勢が逆転してしまう可能性も……。ヘンゲノジュツを多用する相手と戦う場合は、ロックマンの左腕に注目してみよう。相手がヘンゲノジュツを使っていると、ウォーロックの周囲にある光が消えていることに気づくはずだ。

◀ウォーロック部分の光が消え、動きを止めている相手は無防備。攻撃は控えたほうがいい

▶ダイナソー、トライブキングになると、グラフィックの関係で見極めるのが難しくなる

ID.132 バリア

攻撃力	1	2	3	4	5	6
—	—	—	—	—	—	—

追加効果	—	カウンター	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	—	—	—

入手場所　ミス緑（コダマ／映画館）、TR（BW／ナンスカ）、初期／ミソラ／予備F

ID.133 スーパーバリア

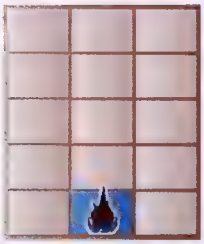
攻撃力	1	2	3	4	5	6
—	—	—	—	—	—	—

追加効果	—	カウンター	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	—	—	—

入手場所　ミス青（ナスSW）、ミス緑（ナスSW／兵士間）、TR（ナンスカ／ホテル／TK1）

バリアは10、スーパーバリアは100ダメージ分だけ攻撃を無効化するバリアを身にまとう。規定値以上のダメージを受けるとバリアは消滅。また、風性能を備えた攻撃を受けた場合、攻撃力に関係なくバリアは消し飛ばされてしまう。例え1だけでもバリアの耐久力が残ってさえいれば、あらゆる攻撃を無効化して超過分のダメージは受けないので、緊急回避手段として使えるぞ。



ID.134 アタックパネル

攻撃力	1	2	3	4	5	6
—	—	—	—	—	—	—

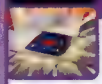
追加効果	パネル変化（アタック）	カウンター	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	—	—	—

入手場所　ミス青（ルナ部屋／ヤエバ）、ミス緑（美術／ホテル／グルメ／ゲレンデ1・2／コダマSW／ナスSW／裏ドン湖）、サブ（あいざわ らぶえ）、TR（ナンスカ／ホテル／TK1）、ミソラF

ロックマンの位置しているヨコ1列をアタックパネルに変化させる。このパネル上でバトルカードを使うとアタック＋10と同様の効果を得られ、攻撃力が10増加。効果を発揮後、その場所はノーマルパネルに戻る。相手エリアのパネルを変化させずに、自分側エリアのワナパネルを除去することが可能なので、防御用としても役立つカードだ。

ID.135 フクヘイパネル



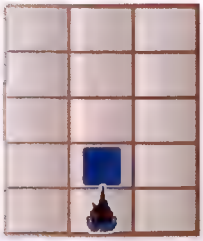
攻撃力	1	2	3	4	5	6
20×3	—	—	—	—	—	—

追加効果	パネル変化（フクヘイ）	カウンター	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	○	—	—

入手場所　ミス緑（ドンSW／ドン湖1／ナス地上絵）、発掘（ドン湖2）、TR（ナンスカ／ホテル／TK1）

前方1マスをフクヘイパネルに変化させる。この状態で暗転しないバトルカードを使うと、それと同時にフクヘイが出現してマシンガンを前方に3回連射。マシンガンの攻撃範囲や特性はキャノンと同様、そのうえ対インビジブル性能を備えているぞ。なおフクヘイは6回まで出現してくれる。対戦では相手側から存在を確認できないなど、特殊な存在。



COLUMN

ボムライザー活用法

ブレイクカウントボム、ポイズンファラオなどを使われたときに役立つのが、設置物を爆発させるボムライザー。ボムライザーで設置物を破壊すれば、敵の攻撃を無効化しつつ、相手にダメージを与えることも可能だ。これらの設置物以外にもダブルストーン、アトミックマインも爆発物に変えられる。もちろん自分で設置したものも爆発させられるぞ。

ID.136 バスターパネル

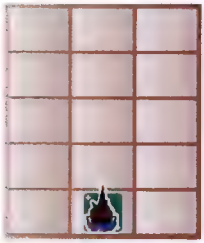
攻撃力	1	2	3	4	5	6
—	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
パネル変化（バスター）	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	—	—	—

入手場所 ミス青（ナス遺跡1）、ミス緑（兵士間／かご間／裏TK2）、TR（ナンスカ／ホテル／TK1）

ロックマンの位置しているマスをバスターパネルに変化させる。このパネル上でロックバスターを撃つと攻撃力が2倍に上昇。他のカードでパネルを変化させない限り、その効果は継続する。ただしチャージショットは通常時のみ攻撃力上昇が有効で、トライブオン時には適用されない。なおバスター攻撃力の上限は10となっている。



ID.137 インビジブル

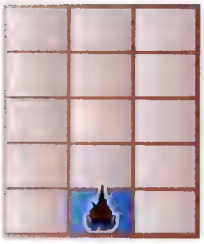
攻撃力	1	2	3	4	5	6
—	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	—	—	—

入手場所 ミス青（映画館）、ミス緑（ヤエバ／ホテル／ゲレンデ2）、サブ（くらがり コドク）、TR（すべて）、初期／ミソラ／予備F

暗転後、6秒間だけロックマンがインビジブル状態に変化する。この状態ではほとんどの攻撃を無効化することができ、対戦では暗転割り込みで使うことで非常に優秀な回避手段となる。ただし、ポルティックアイなどの対インビジブル性能を備えた攻撃だけは無効化できないので、過信は禁物。発動中もシールド防御を怠らないようにしたい。



ID.138 ホイッスル

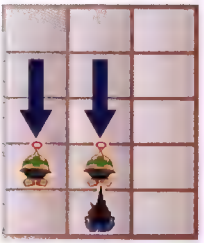
攻撃力	1	2	3	4	5	6
—	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
引き寄せ	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	—	○	—	—	○

入手場所 ミス青（マロ部屋／ハウスS）、ミス緑（マロ部屋／裏ヒルズ／裏ゲレンデ2）、サブ（ヒロイ カネ）、TR（すべて）、ミソラF

相手をのけぞり状態にしつつ、ロックマンの前方ヨコ1列の位置まで引き寄せる。ただし相手が障害物に接触した場合は、その地点までしか引き寄せの効果は発揮されない。相手にダメージは与えられないものの、ブレイク性能でガード状態の相手ものけぞらせたり、風性能でバリアやオーラを消し飛ばすなど、さまざまな用途に使用できる。



ID.139 ボムライザー

攻撃力	1	2	3	4	5	6
200	20	30	40	50	70	90

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	—	—	—	—

入手場所 店（展望）、TR（ナンスカ／ホテル）

発動した瞬間にフィールド上のあらゆる障害物と設置物が爆発し、その周囲8マスに爆風でダメージを与える。ダブルストーンなどで相手エリア中央に設置物を置いてから使うと、確実に爆風に巻き込めるぞ。また、相手の設置したブレイクカウントボムやポイズンファラオなどを一瞬で破壊できるので、防御用として用意しておいてもいい。

ID.140 エリアイーター

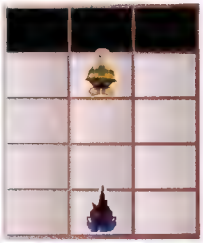
攻撃力	1	2	3	4	5	6
—	—	—	—	—	—	—

追加効果 —　カウンター —

暗	の	無	プ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	—	—	—

入手場所　店（BW ※現実）、TR（TK1）

対戦専用で、前方ヨコ1列を消去してフィールドをタテ4マス×ヨコ3マスに狭める。この効果は3ターン持続し、持続中にさらにエリアイーターを使用するとフィールドはタテ3マス×ヨコ3マスにまで狭まる。ただし、発動時に前方ヨコ1列に相手や障害物が存在していた場合、効果は発揮されない。ソード系の射程を補うように使おう。



ID.141 セイレイノイカリ

攻撃力	1	2	3	4	5	6
150	10	20	30	50	60	70

追加効果　凍結(2秒)※　マヒ(1.5秒)※　混乱(3秒)※　カウンター —

暗	の	無	プ	対イ	ソ	風
○	○	○※	—	—	—	—

入手場所　店（パミラピ1）、TR（ホテル／TK1）

対戦専用で、相手エリアのタテ2マス×ヨコ3マスをワナパネルに変化させる。このパネル上で相手がスタンダードクラスで無属性以外のバトルカードを使用すると、ワナが発動。使用したカードと同じ属性のダメージを相手に与え、さらに水属性の場合は凍結、電気属性の場合はマヒ、木属性の場合は混乱の追加効果を相手に発生させる。

ID.142 シラハドリ

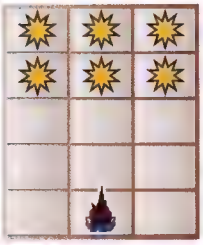
攻撃力	1	2	3	4	5	6
120×2	30	40	50	60	80	100

追加効果 —　カウンター —

暗	の	無	プ	対イ	ソ	風
○	○	—	—	—	○	—

入手場所　店（ナス地上絵）、TR（ホテル／TK1）

対戦専用で、相手エリアのタテ2マス×ヨコ3マスをワナパネルに変化させる。このパネル上で、相手がソード性能を備えたバトルカードを使用するとワナが発動。その攻撃を無効化したあと、ロックマンが相手の目前まで移動してワイドソードで2回斬りつける。攻撃後に相手に無敵時間が発生しないので、さらに追撃を狙うことも可能だ。



ID.143 ドクリンゴ

攻撃力	1	2	3	4	5	6
—	—	—	—	—	—	—

追加効果　HPバグ（LV3）　カウンター —

暗	の	無	プ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	—	—	—

入手場所　店（パミラピ1）、TR（ホテル／TK1）

対戦専用で、相手エリアのタテ2マス×ヨコ3マスをワナパネルに変化させる。このパネル上で相手が名前に「リカバリー」と付いたバトルカードを使うと、ワナが発動。回復するはずだったHP分のダメージを相手に与えたうえ、HPバグの状態異常も発生させる。リカバリー系を多用する相手に対し終盤で使うと、強力なけん制となるぞ。

ID.144 ウラギリノススメ

攻撃力	1	2	3	4	5	6
—	—	—	—	—		

追加効果 —　カウンター —

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	—	—	—

入手場所　店（次元1）、TR（TK1）

対戦専用で、相手エリアのタテ2マス×ヨコ3マスをワナパネルに変化させる。このパネル上で相手がメガクラスのバトルカードを使用すると、ワナが発動。相手の攻撃を無効化し、逆にこちらが相手の使用したメガクラスのバトルカードで攻撃を加える。ワナ系で唯一、暗転割り込みで使用した場合も効果を発揮し、強力なカウンターとなる。

ID.145 ギガマイン

攻撃力	1	2	3	4	5	6
300	10	20	30	40	60	80

追加効果 —　カウンター —

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	○	—	—

入手場所　店（次元1）、TR（TK1）

対戦専用で、相手エリアのタテ2マス×ヨコ3マスをワナパネルに変化させる。このパネル上で相手がギガクラスのバトルカードを使用すると、ワナが発動。相手の攻撃を無効化し、相手にダメージを与える。強力なダークネスホールに対抗しうる数少ない手段だが、ノーマル＋50など攻撃力付加系のギガクラスのバトルカードには反応しない。

ID.146 クサムラステージ

攻撃力	1	2	3	4	5	6
—	—	—	—	—	—	—

追加効果 パネル変化（くさむら）　カウンター —

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	—	—	—

入手場所　ミス緑（コダマ／スパル居間／映画館／TK2）、TR（すべて）

相手エリアのタテ3マス×ヨコ3マスをくさむらパネルに変化させ、それと同時に自分側エリアのタテ2マス×ヨコ3マスをノーマルパネルに変化させる。続けて炎属性カードを使えば2倍ダメージを狙えるが、相手がシノビにトライブオンしている場合はHP回復を助けることになるので、そのスキを与えずにくさむらパネルを燃やし尽くそう。

ID.147 アイスステージ

攻撃力	1	2	3	4	5	6
—	—	—	—	—	—	—

追加効果 パネル変化（こおり）　カウンター —

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	—	—	—

入手場所　ミス青（ゲレンデ1）、ミス緑（ヤエバ／グルメ／Sルーム）、TR（すべて）

相手エリアのタテ3マス×ヨコ3マスをこおりパネルに変化させ、さらにそれと同時に自分側エリアのタテ2マス×ヨコ3マスをノーマルパネルに変化させる。使用する際は水属性カードとブレイク性能を備えたカードを同時に選択しておき、続けざまに使用してダメージの増加を図りたい。もちろんスノーストームとの相性もバツグンだ。

ID.148 ホーリーパネル

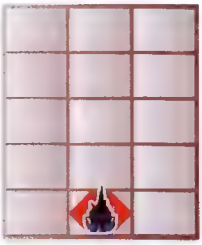
攻撃力	1	2	3	4	5	6
—	—	—	—	—	—	—

追加効果	パネル変化（ホーリー）	カウンター	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	—	—	—

入手場所 ミス青（裏ドン湖）、ミス紫（天空階段）、ミス緑（裏コダマ／裏ヒルズ／裏ゲレンデ2）、サブ（星河あかね）、TR（TK1）

ロックマンの位置しているマスをホーリーパネルに変化させる。このパネル上では受けるダメージが半減し、他のカードでパネルを変化させない限りその効果は継続する。バリアやオーラと組み合わせると防御効果はバツグンで、安全にワナパネルを解除できるという利点もある。どのようなコンセプトのフォルダにも組み込める、万能型だ。



ID.149 マヒプラス

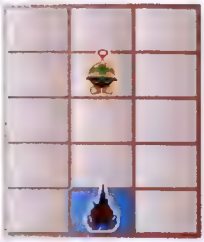
攻撃力	1	2	3	4	5	6
—	—	—	—	—	—	—

追加効果	—	カウンター	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	—	—	—

入手場所 ミス青（スパル居間）、ミス緑（スパル部屋／ルナ部屋／ゴンタ部屋／BW／Sプラザ／TK1）、TR（すべて）、初期／ミソラ／予備F

攻撃力の表示されているカードのあとに選択すると、そのカードにマヒの追加効果が付与される。どんなカードでも連続攻撃に組み込めるようになるので、フォルダに3枚用意しておいて損はない。奇襲効果の高いホタルゲリや攻撃範囲の広いカードと組み合わせれば、高確率で相手をマヒ状態に追い込めるぞ。多段ヒット系カードとも好相性だ。



ID.150 アタック＋10

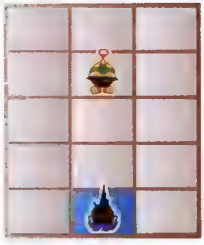
攻撃力	1	2	3	4	5	6
—	—	—	—	—	—	—

追加効果	—	カウンター	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	—	—	—

入手場所 ミス青（テレビ）、ミス緑（ヒルズ前／ヒルズ／Sプラザ／TK2）、TR（すべて）、初期／予備F

攻撃力の表示されているカードのあとに選択すると、そのカードの攻撃力が10上昇する。マッドバルカンのように多段ヒットするカードの場合はすべての攻撃に効果を発揮するため、実質的な攻撃力上昇値は100を越えることもある。複数枚を同時に使用することが可能なほか、マヒプラスやアタックパネルとの併用も可能となっているぞ。



COLUMN

対インビジブルカード

対戦で攻撃を無効化するインビジブルを使用されると、ダメージを与えるのが難しくなる。そんなときは対インビジブル効果のあるポルティックアイ、ステルスレーザー、アトミックマインといったバトルカードを使ってみよう。とくにポルティックアイは使い勝手がよく、暗転後に攻撃位置を決定できるので、相手にかわされる心配もない。最低でも1枚はフォルダに入れておきたい優秀なバトルカードだ。

◀ステルスレーザーでもインビジブルを無効化できるが、攻撃の出が遅く使いにくい

▶フロートシューズを装備されると、アトミックマインは通用しない。注意しよう

バトルカードデータ

ID. 001 ▶ ID. 042

メガクラスカード

全種が暗転性能を備えており、割り込まれる危険性はあるが、性能の高さは折り紙付き。このうち5枚を厳選するのだ。

ID.001 ファントムブラック

攻撃力	1	2	3	4	5	6
130	—	—	—	—	—	—

追加効果	—	カウンター	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	—	—	○	—	—

入手場所　ファントム・ブラックEX／ファントム・ブラックSP、ミス金（ヤエバ／ゲレンデ1）、TR（ホテル／TK1）

ID.002 ファントムブラックEX

攻撃力	1	2	3	4	5	6
170	—	—	—	—	—	—

追加効果	—	カウンター	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	—	—	○	—	—

入手場所　ファントム・ブラックEX／ファントム・ブラックSP、TR（TK1）

ID.003 ファントムブラックSP

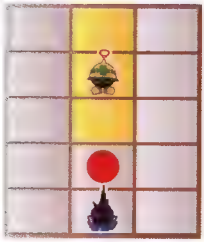
攻撃力	1	2	3	4	5	6
200～300	—	—	—	—	—	—

追加効果	—	カウンター	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	—	—	○	—	—

入手場所　ファントム・ブラックSP、TR（TK1）

1マス前方にファントム・ブラックを召喚し、前方タテ1列をファントムクローで攻撃。相手とタテ軸を合わせないと当たらないが、対インビジブル性能を備えているうえにヒット後に相手が無敵状態にならないため、連続攻撃の中継役として非常に優秀だ。このカードを挟むことで、ヒット後に無敵時間の発生するカードと対インビジブル性能を備えていないカードの連続攻撃が成立するぞ。



ID.004 イエティブリザード

攻撃力	1	2	3	4	5	6
120×α	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	—	—	—

入手場所　イエティ・ブリザードEX／イエティ・ブリザードSP、ミス金（BW／コダマSW／ドン湖1・2）、TR（ホテル／TK1）

ID.005 イエティブリザードEX

攻撃力	1	2	3	4	5	6
150×α	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	—	—	—

入手場所　イエティ・ブリザードEX／イエティ・ブリザードSP、TR（TK1）

ID.006 イエティブリザードSP

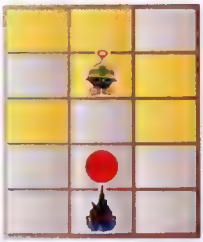
攻撃力	1	2	3	4	5	6
180〜205×α	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	—	—	—

入手場所　イエティ・ブリザードSP、TR（TK1）

1マス前方にイエティ・ブリザードを召喚し、6発の雪玉を上空から落下させる。1・3・5発目はそれぞれ前方2・4・3マス目のヨコ1列で相手が位置しているマス（相手がいない場合はランダムなマス）を、2・4・6発目はそれぞれ前方3・4・2マス目のランダムなマスをめがけて雪玉は落下。つまり、相手が1体だけなら確実に1発は当たるが、確実性には欠ける攻撃といえる。



ID.007 ブライ

攻撃力	1	2	3	4	5	6
40×4	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○※	○※	—	—	—

入手場所　ブライEX／ブライSP、ミス金（コダマSW／ドンSW／ドン村／ドッシー入江／ドン湖1・2／ナスSW）、TR（ホテル／TK1）

ID.008 ブライEX

攻撃力	1	2	3	4	5	6
50×4	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○※	○※	—	—	—

入手場所　ブライEX／ブライSP、TR（TK1）

ID.009 ブライSP

攻撃力	1	2	3	4	5	6
60〜90×4	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○※	○※	—	—	—

入手場所　ブライSP、TR（TK1）

ロックマンの位置に召喚されたブライが、前方の相手または障害物の手前まで突進して4連続攻撃を繰り出す。前方に何も存在しない場合は最奥の1マス手前まで突進して1発目の攻撃を繰り出し、そのあとブライの前方ヨコ1列に相手または障害物が存在したときのみ、最も近い対象（等距離の場合は左側を優先）の手前に移動して以降の攻撃を繰り出す。最後の1発のみブレイク性能あり。

ID.010 ブラキオウェーブ

攻撃力	1	2	3	4	5	6
150	—	—	—	—	—	—

追加効果 — カウンター —

噴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	—	—	—

入手場所 ブラキオ・ウェーブEX／ブラキオ・ウェーブSP、ミス金（ナンスカ／ナス地上絵／ナス遺跡1・2）、TR（ホテル／TK1）

ID.011 ブラキオウェーブEX

攻撃力	1	2	3	4	5	6
180	—	—	—	—	—	—

追加効果 — カウンター —

噴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	—	—	—

入手場所 ブラキオ・ウェーブEX／ブラキオ・ウェーブSP、TR（TK1）

ID.012 ブラキオウェーブSP

攻撃力	1	2	3	4	5	6
210～310	—	—	—	—	—	—

追加効果 — カウンター —

噴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	—	—	—

入手場所 ブラキオ・ウェーブSP、TR（TK1）

ロックマンの位置とその1マス前方の2マス分の範囲にブラキオ・ウェーブを召喚し、最も手前の相手の位置しているヨコ1列を攻撃。障害物を無視して確実に相手を攻撃できるので、相手エリアをこおりパネルに変化させておけば、発動後に相手を凍結状態に追い込んで追撃を決めやすい。追撃なしでも単体での攻撃力が高いので、炎属性の相手には属性効果で大ダメージを期待できるぞ。

ID.013 コンドルジオグラフ

攻撃力	1	2	3	4	5	6
40×3	—	—	—	—	—	—

追加効果 — カウンター —

噴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	—	—	—	—	○

入手場所 コンドル・ジオグラフEX／コンドル・ジオグラフSP、TR（ホテル／TK1）

ID.014 コンドルジオグラフEX

攻撃力	1	2	3	4	5	6
50×3	—	—	—	—	—	—

追加効果 — カウンター —

噴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	—	—	—	—	○

入手場所 コンドル・ジオグラフEX／コンドル・ジオグラフSP、TR（TK1）

ID.015 コンドルジオグラフSP

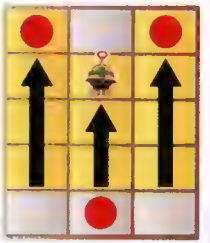
攻撃力	1	2	3	4	5	6
60～85×3	—	—	—			

追加効果 — カウンター —

噴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	—	—	—	—	○

入手場所 コンドル・ジオグラフSP、TR（TK1）

ロックマンの位置にコンドル・ジオグラフを召喚し、前方とその左右のタテ列に3発ずつ、合計で9発のミサイルバードを発射する。左右どちらかの端で発動すると反対側のタテ列が攻撃範囲から外れてしまうので、フィールド全体を攻撃できるようにタテ列中央で発動することをこころがけよう。無属性で属性効果は期待できないが、風性能を備えており、対戦でのオーラ対策に活躍してくれる。



ID.016 エンプティー

攻撃力	1	2	3	4	5	6
130	—	—	—	—	—	—

追加効果	パネル変化（パラライズ）	カウンター	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	—	—	—

入手場所　エンプティーEX／エンプティーSP、ミス金（兵士間）、TR（ホテル／TK1）

ID.017 エンプティーEX

攻撃力	1	2	3	4	5	6
150	—	—	—	—	—	—

追加効果	パネル変化（パラライズ）	カウンター	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	—	—	—

入手場所　エンプティーEX／エンプティーSP、TR（TK1）

ID.018 エンプティーSP

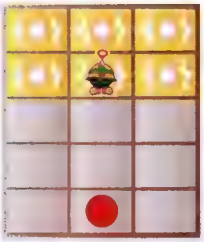
攻撃力	1	2	3	4	5	6
170～270	—	—	—	—	—	—

追加効果	パネル変化（パラライズ）	カウンター	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	—	—	—

入手場所　エンプティーSP、TR（TK1）

ロックマンの位置に関わらず、最も手前のヨコ列の中央にエンプティーを召喚し、最奥とその手前のヨコ1列の範囲（タテ2マス×ヨコ3マス）を落雷で攻撃。落雷の発生したマスは、パラライズパネルに変化する。ヒット後に相手は無敵状態となってしまうが、対インビジブル性能を備えているボルティックアイやファントムブラックなどで追撃すれば、パネルの効果で相手をマヒさせられるぞ。



ID.019 オックスファイア

攻撃力	1	2	3	4	5	6
100	—	—	—	—	—	—

追加効果	—	カウンター	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	—	—	—

入手場所　オックス・ファイア／オックス・ファイアEX／オックス・ファイアSP、TR（ホテル／TK1）

ID.020 オックスファイアEX

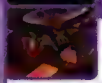
攻撃力	1	2	3	4	5	6
140	—	—	—	—	—	—

追加効果	—	カウンター	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	—	—	—

入手場所　オックス・ファイアEX／オックス・ファイアSP、TR（TK1）

ID.021 オックスファイアSP



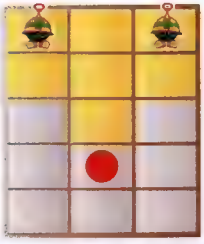
攻撃力	1	2	3	4	5	6
180～280	—	—	—	—	—	—

追加効果	—	カウンター	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	—	—	—

入手場所　オックス・ファイアSP、TR（TK1）

1マス前方にオックス・ファイアを召喚し、火炎を放射状に発射。タテ列中央で発動すれば相手エリアのほとんどが攻撃範囲となるので、召喚位置に障害物が位置しているなどの事情がない限りは、タテ列中央で発動することが基本だ。火炎は相手や障害物で貫通するため、障害物に隠れた相手を攻撃したり、同時デリートを狙うときに役立つ。くさむらパネルでのダメージ倍増効果も活用しよう。



ID.022 ハープノート

攻撃力	1	2	3	4	5	6
20×3~5	—	—	—	—	—	—

追加効果	マヒ（1.5秒）※	カウンター	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	—	○※	—	—	—

入手場所　ハープ・ノート／ハープ・ノートEX／ハープ・ノートSP、TR（ホテル／TK1）

ID.023 ハープノートEX

攻撃力	1	2	3	4	5	6
25×3~5	—	—	—	—	—	—

追加効果	マヒ（1.5秒）※	カウンター	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	—	○※	—	—	—

入手場所　ハープ・ノートEX／ハープ・ノートSP、TR（TK1）

ID.024 ハープノートSP

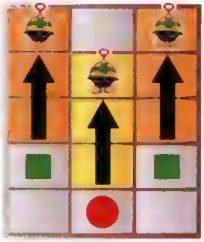
攻撃力	1	2	3	4	5	6
30~55×3~5	—	—	—	—	—	—

追加効果	マヒ（1.5秒）※	カウンター	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	—	○※	—	—	—

入手場所　ハープ・ノートSP、TR（TK1）

ロックマンの位置にハープ・ノートを召喚し、前方に位置している相手にマシンガンストリングを発射したあと、5発の音符を叩き込んでマヒの追加効果を発生させる。この攻撃はブレイク性能も備えているが、障害物は貫通しない。また、発動時に前方に相手がいなかった場合は、ハープ・ノートの位置していないタテ列にアンプから3発の音符を放つが、マヒの追加効果やブレイク性能はない。



ID.025 オヒュカスクイーン

攻撃力	1	2	3	4	5	6
120	—	—	—	—	—	—

追加効果	パネル変化（どくぬま）	カウンター	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	—	○	—	—	—

入手場所　オヒュカス・クイーン／オヒュカス・クイーンEX／オヒュカス・クイーンSP、TR（ホテル／TK1）

ID.026 オヒュカスクイーンEX

攻撃力	1	2	3	4	5	6
140	—	—	—	—	—	—

追加効果	パネル変化（どくぬま）	カウンター	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	—	○	—	—	—

入手場所　オヒュカス・クイーンEX／オヒュカス・クイーンSP、TR（TK1）

ID.027 オヒュカスクイーンSP

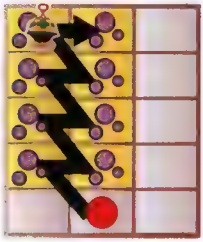
攻撃力	1	2	3	4	5	6
160~260	—	—	—	—	—	—

追加効果	パネル変化（どくぬま）	カウンター	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	—	○	—	—	—

入手場所　オヒュカス・クイーンSP、TR（TK1）

ロックマンの位置にオヒュカス・クイーンが召喚され、前方のタテ2列を蛇行していく。このとき左端かタテ列中央で発動した場合は左側2列、右端で発動した場合は右側2列が攻撃範囲となる。またオヒュカス・クイーンが通過したマスは、どくぬまパネルに変化。ブレイク性能を備えていて相手を貫通するが、障害物は貫通できない。攻撃後に相手はのけぞるので、ポイズンストームで追撃だ。



ID.028 ジェミニスパーク

攻撃力	1	2	3	4	5	6
70×2	—	—	—	—	—	—

追加効果	マヒ（1.5秒）※	カウンター	—

障	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	○※	—	○※	—

入手場所　ジェミニ・スパーク／ジェミニ・スパークEX／ジェミニ・スパークSP

ID.029 ジェミニスパークEX

攻撃力	1	2	3	4	5	6
80×2	—	—	—	—	—	—

追加効果	マヒ（1.5秒）※	カウンター	—

障	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	○※	—	○※	—

入手場所　ジェミニ・スパークEX／ジェミニ・スパークSP

ID.030 ジェミニスパークSP

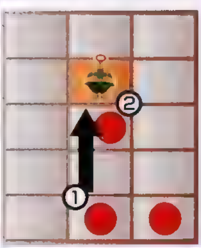
攻撃力	1	2	3	4	5	6
90〜160×2	—	—	—	—	—	—

追加効果	マヒ（1.5秒）※	カウンター	—

障	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	○※	—	○※	—

入手場所　ジェミニ・スパークSP

ロックマンの位置に白色、その右側に黒色（右端で発動した場合はロックマンの位置に黒色、その左側に白色）のジェミニ・スパークを召喚。白色が前方にロケットナックルを発射したあと、最も近い相手（奥側よりも手前側を優先し、等距離の場合は左側を優先）の手前に黒色が移動してソードで斬りつける。白色の攻撃にはブレイク性能、黒色の攻撃にはマヒの追加効果が備わっているぞ。



ID.031 キャンサーバブル

攻撃力	1	2	3	4	5	6
100	—	—	—	—	—	—

追加効果	バブル（2秒）	カウンター	—

障	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	—	—	—

入手場所　キャンサー・バブル／キャンサー・バブルEX／キャンサー・バブルSP

ID.032 キャンサーバブルEX

攻撃力	1	2	3	4	5	6
130	—	—	—	—	—	—

追加効果	バブル（2秒）	カウンター	—

障	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	—	—	—

入手場所　キャンサー・バブルEX／キャンサー・バブルSP

ID.033 キャンサーバブルSP

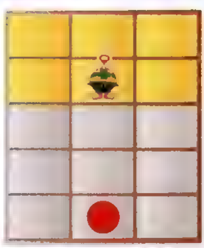
攻撃力	1	2	3	4	5	6
150〜200	—	—	—	—	—	—

追加効果	バブル（2秒）	カウンター	—

障	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	—	—	—

入手場所　キャンサー・バブルSP

ロックマンの位置に召喚されたキャンサー・バブルがタイダルウェーブを起こし、タテ2マス×ヨコ3マスの範囲を攻撃する。タイダルウェーブは最も手前の相手または障害物の位置しているヨコ列から発生するため、障害物さえなければロックマンの位置に関係なく確実に相手を攻撃可能だ。ヒット後は相手をバブル状態に追い込めるので、電気属性カードで追撃し、連続攻撃を組み立てよう。



ID.034 ゴートカンフー

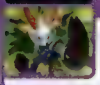
攻撃力	1	2	3	4	5	6
25×3～4	—	—	—	—	—	—

追加効果	混乱（3秒）	カウンター	—

噴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	—	—	—	—	—

入手場所　ゴート・カンフー／ゴート・カンフーEX／ゴート・カンフーSP

ID.035 ゴートカンフーEX



攻撃力	1	2	3	4	5	6
30×3～4	—	—	—	—	—	—

追加効果	混乱（3秒）	カウンター	—

噴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	—	—	—	—	—

入手場所　ゴート・カンフーEX／ゴート・カンフーSP

ID.036 ゴートカンフーSP

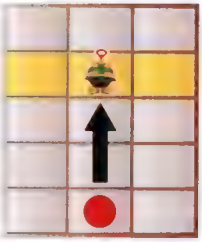
攻撃力	1	2	3	4	5	6
35～60×3～4	—	—	—	—	—	—

追加効果	混乱（3秒）	カウンター	—

噴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	—	—	—	—	—

入手場所　ゴート・カンフーSP

ロックマンの位置に召喚されたゴートカンフーが前方の相手または障害物の手前まで突進し、攻撃を繰り出す。そのあとゴートカンフーはヨコ列すべてに分身し、それぞれ前方1マスを3回攻撃。最初の突進時に前方に何も存在しない場合は、最も手前の相手または障害物の位置しているヨコ列の手前に移動する。なお、発動時にくさむらパネルが存在した場合、1マスにつき攻撃力が5ずつ加算。



ID.037 オリガジェネラル

攻撃力	1	2	3	4	5	6
160	—	—	—	—	—	—

追加効果	—	カウンター	—

噴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	○	—	—	—

入手場所　オリガ・ジェネラルEX・オリガ・ジェネラルSP

ID.038 オリガジェネラルEX

攻撃力	1	2	3	4	5	6
190	—	—	—	—	—	—

追加効果	—	カウンター	—

噴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	○	—	—	—

入手場所　オリガ・ジェネラルEX／オリガ・ジェネラルSP

ID.039 オリガジェネラルSP

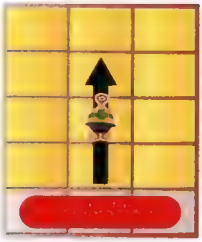
攻撃力	1	2	3	4	5	6
220～320	—	—	—	—	—	—

追加効果	—	カウンター	—

噴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	○	—	—	—

入手場所　オリガ・ジェネラルSP

ロックマンの位置に召喚されたオリガ・ジェネラルが、ヘルローラーを装備して前進。あらゆるものを貫通し、進路上の相手と障害物にブレイク性能を備えた攻撃でダメージを与える。左端か右端で発動すると反対側のタテ列が攻撃範囲外となるが、タテ列中央で発動すれば、暗転中にインビジブルで割り込むなど相手の回避手段は限られる。攻撃力が高いので、相手が凍結後の追撃に最適。



ID.040 アポロンフレイム

攻撃力	1	2	3	4	5	6
190	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	—	—	—

入手場所　アポロン・フレイムEX／アポロン・フレイムSP

ID.041 アポロンフレイムEX

攻撃力	1	2	3	4	5	6
220	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	—	—	—

入手場所　アポロン・フレイムEX／アポロン・フレイムSP

ID.042 アポロンフレイムSP

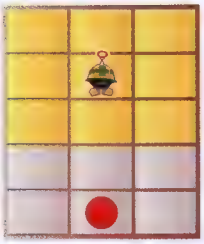
攻撃力	1	2	3	4	5	6
250～350	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	—	—	—

入手場所　アポロン・フレイムSP

ロックマンの位置に召喚されたアポロン・フレイムが3マス前方にサンフレアを叩きつけ、着弾地点とその周囲8マスに位置しているものにダメージを与える。特殊な性質は備えていないが、攻撃力はメガクラスの中でも最強クラス。くさむらパネルの効果で攻撃力を強化すれば、ギガクラス並の威力となる。タテ列中央で発動すれば相手エリア全体を攻撃できるので、同時デリートも狙いやすい。



バトルカードデータ

ID.B01 ▶ ID.B05
ID.S01 ▶ ID.S05
ID.D01 ▶ ID.D05

ギガクラスカード

トライブごとに種類が異なり、ID中のBはベルセルク、Sはシノビ、Dはダイナソーで入手できることを示している。

ID.B01 ジェミニサンダー

攻撃力	1	2	3	4	5	6
400	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
マヒ（2.5秒）※	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○※	—	○	—	—

入手場所　店（次元1）

最も手前のヨコ列の中央にジェミニ・スパークが出現し、タテ列中央に電撃を発射。電撃は最奥のみ攻撃範囲がヨコ列すべてのマスに広がる。相手や障害物は貫通し、ヒット後は中央列に位置していた相手にマヒの追加効果が発生（それ以外の位置の相手には無敵発生）するぞ。対インビジブル性能を備えているため、連続攻撃に組み込みやすい。

ID.B02 ブライブレイク

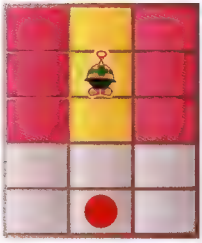
攻撃力	1	2	3	4	5	6
450	—	—	—	—	—	—

追加効果 —　カウンター —

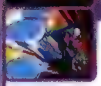
暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	○※	—	○	—

入手場所　ミス青（次元2）

ロックマンの位置にブライが出現し、1マス前方に移動して（その位置に相手または障害物が位置している場合は、その場で）剣を振るう。ブライの剣が直撃する前方3マスにはブレイク性能を備えた攻撃、その左右3マスずつには衝撃波による攻撃でダメージを与える。タテ列中央で使えば広範囲を攻撃し、同時デリートを狙いやすい。



ID.B03 サウザンドキック



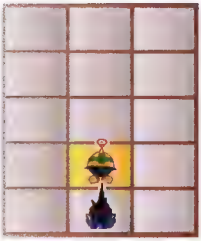
攻撃力	1	2	3	4	5	6
20×24	—	—	—	—	—	—

追加効果 —　カウンター ●

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	—	—	—

入手場所　アポロン・フレイム撃破後に入手

1マス前方を24回連続で攻撃。ヒット時に相手に無敵は発生しないがのけぞらせもしないので、全段をヒットさせるにはマヒブラスと併用したり、パラライズパネルを活用しなければならない。攻撃回数が多いので、攻撃力強化系のカードやパネルとの相性はバツグン。アタック+10と組み合わせるだけでも、攻撃力が240も上昇する。



ID.B04 ポイズンファラオ

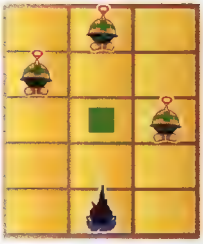
攻撃力	1	2	3	4	5	6
20／秒	—	—	—	—	—	—

追加効果 —　カウンター —

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	—	—	—

入手場所　店（BW ※現実）

前方2マス目（エリアイーターを2回使用した状態では1マス目）に、HP400のポイズンファラオを設置。設置中は、1秒あたり20ダメージを無条件に与え続ける。ポイズンファラオはHPが0になるか30秒が経過するまで効果を発揮し続けるため、理論上の最大攻撃力は600。ただしボムライザーなどで壊されやすいところが難点。



ID.B05 ナダレダイコ

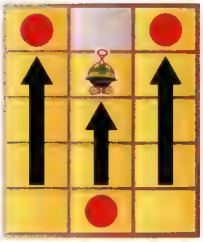
攻撃力	1	2	3	4	5	6
80×5	—	—	—	—	—	—

追加効果 凍結（2秒）　カウンター —

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	—	—	—

入手場所　ストーリー進行上で入手

ロックマンの位置にイエティ・ブリザードが出現し、雪崩を発生させる。雪崩により各タテ列には5発ずつ雪塊が押し寄せ、雪塊は相手か障害物に接触した時点で消滅。雪塊に接触してダメージを受けた相手は、攻撃終了後に凍結状態となる。単発で相手を凍結状態に追い込めるので、ブレイク性能を備えたカードによる追撃で連続攻撃を狙おう。



ID.501 ゴルゴンアイ

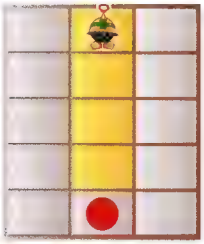
攻撃力	1	2	3	4	5	6
550						

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	○	—	—

入手場所　店（次元1）

ロックマンの位置にオヒュカス・クイーンが出現し、前方にビームを発射。相手や障害物を貫通してダメージを与えるので、できるだけ多くのものがタテに並んだときに使いたい。対インビジブル性能を備えており、連続攻撃では相手の無敵状態を解除する際に役立つが、相手をのけぞらせる効果を備えていないため、追撃のタイミングはシビア。



ID.502 ゲキリュウウェーブ

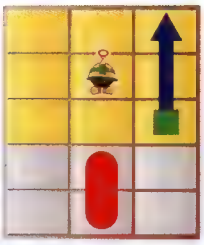
攻撃力	1	2	3	4	5	6
400+200×α	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	○※	—	—	—

入手場所　ミス膏（次元2）

ロックマンの位置に関わらず、タテ列中央の手前側2マス分の範囲にブラキオ・ウェーブが出現。2マス前方のヨコ列から津波を発生させ、津波はそのまま奥に進んでいく。さらに津波が障害物に接触した場合はこれを巻き込み、障害物はブレイク性能を備えた攻撃力200の弾として津波と共に流れていくので、障害物の除去にも使えるぞ。



ID.503 バスターマックス

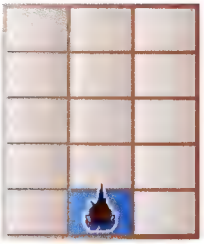
攻撃力	1	2	3	4	5	6
—						

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	—	—	—

入手場所　アポロン・フレイム撃破後に入手

もともとの能力に関係なく、発動後はバスター能力のアタックが10、ラピッドとチャージが5に強化される。効果持続時間は30秒で、ターン経過やカード使用により効果が失われることはない。相手をマヒや凍結など行動不能状態に追い込んでから発動すれば、バスターだけで他のギガクラスに匹敵するダメージを与えることも可能だぞ。



ID.504 ダークネスホール

攻撃力	1	2	3	4	5	6
—	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	—	—	—

入手場所　店（BW ※現実）

暗転後、ウィルス戦ならHP250以下、ボス戦または対戦ならHP500以下の相手のHPを無条件に0にしてしまう。特性としてはブラックホールと同様で、ガード状態やインビジブル状態の相手に対しても問題なく効果は発揮される。弱点は条件を満たさない相手にはまったくダメージを与えられず、序盤では持て余しやすいところ。

ID.505 フライングインパクト

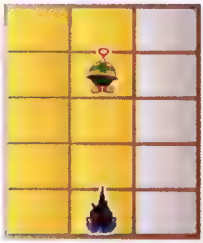
攻撃力	1	2	3	4	5	6
500	—	—	—	—	—	—

追加効果 —　カウンター

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	—	○	—	—	—

入手場所　ストーリー進行上で入手

左端かタテ列中央で発動した場合は左側2列、右端で発動した場合は右側2列の範囲をコンドル・ジオグラフが滑空し、木属性のダメージを与える。ブレイク性能を備えているため、凍結状態の相手に当てるだけで1000ものダメージを与える強力な攻撃となるぞ。ヒット後は相手が無敵状態にならないので、さらなる追撃も可能となっている。



ID.002 エンプティーマジック

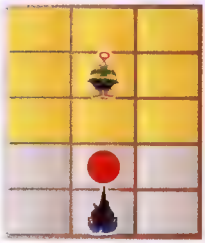
攻撃力	1	2	3	4	5	6
20×1~16	—	—	—	—	—	—

追加効果　バブル（2秒）　カウンター

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○※	—	—	○※	—	○※

入手場所　ミス青（次元2）

基本的にタテ軸の合っている相手を対象に、エンプティーが攻撃を繰り出す。最初は対インビジブル性能を備えた電気属性のステルスレーザーで6回攻撃。続けて、風性能を備えた木属性のコガラシで8回攻撃。そのあと放射状に広がる炎属性のダバフレイムで攻撃し、最後に相手エリアに水属性の津波を起こして相手をバブル状態に変化させる。



ID.001 オックスタックル

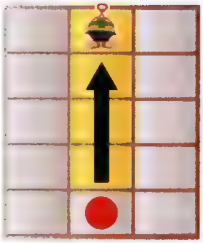
攻撃力	1	2	3	4	5	6
520	—	—	—	—	—	—

追加効果 —　カウンター —

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	○	—	—	—

入手場所　店（次元1）

ロックマンの位置に出現したオックス・ファイアが前方に突進。ブレイク性能を備えており、相手や障害物はすべて貫通していく。凍結状態の相手に対して2倍ダメージを与えられるうえに、炎属性ということでくさむらパネル上の相手に対しても2倍ダメージを狙える。凍結とくさむらパネルの両方の条件を満たせば、何と3倍ダメージだ。



ID.003 ノーマル+50

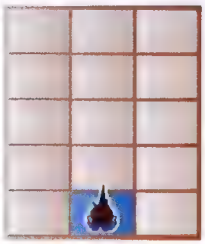
攻撃力	1	2	3	4	5	6
—	—	—	—	—	—	—

追加効果 —　カウンター —

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	—	—	—

入手場所　アポロン・フレイム撃破後に入手

攻撃力の表示されている無属性カードのあとに選択すると、そのカードの攻撃力が50上昇。多段ヒットするカードの場合はすべての攻撃に効果を発揮するため、アビリティにギガクラス+1が必要とはなるが、エンプティーマジックと組み合わせると非常に強力。マッドバルカン3との組み合わせでも、実質的な攻撃力上昇値は500以上だ。



ID.D04 ブレイクカウントボム

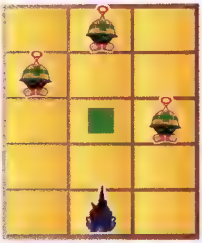
攻撃力	1	2	3	4	5	6
600	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	○	—	—	—

入手場所　店（BW ※現実）

前方2マス目（エリアイーターを2回使用した状態では1マス目）に、HP500のブレイクカウントボムを設置。表示されたカウントは時間経過と共に3→2→1と減少していき、0になった瞬間に爆発してフィールド全体にダメージを与える。炎属性かつブレイク性能を備えているので、オックスタックルと同様に3倍ダメージを狙えるぞ。



バトルカードデータ

ID. —

配信カード

イベントでのみ配信される、超限定カード。入手方法が限られているだけのことはあり、高性能を備えている。

ID.D05 ファントムスラッシュ

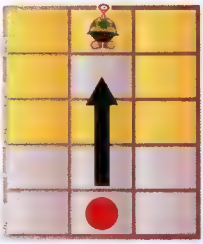
攻撃力	1	2	3	4	5	6
80×5	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○※	—	—	—	○

入手場所　ストーリー進行上で入手

ロックマンの位置にファントム・ブラックが出現し、3マス前方に移動して（移動途中に相手または障害物に接触した場合は、その手前で）マントを広げて回転。周囲8マスを5回連続で攻撃する。ほとんどの場合は相手エリア全体を攻撃可能で、相手が複数同時に出現するウィルス戦で活躍。また対戦においては、風性能がオーラ対策となる。



ID.配信 キンググランジャー

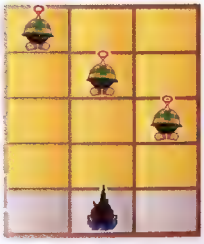
攻撃力	1	2	3	4	5	6
120×3	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○※	—	○※	○※	—

入手場所　データ配信

最も手前のヨコ列の中央にトライブキングが出現し、奥側のタテ4マス×ヨコ3マスの範囲のすべてのマスに炎属性の噴火を発生させて攻撃。続けて対インビジブル性能とソード性能を備えた木属性の手裏剣を、同様の範囲のすべてのマスに降り注がせ、最後に手裏剣と同様の攻撃範囲と性能を備えた電気属性の斬撃で攻撃するメガクラスカードだ。



バトルカードデータ

ID. 001 ▶ ID. 023

ウェーブコマンドカード

スタンダードクラス

ウェーブコマンドカードのとおりにコマンドを入力し、ブランクカードを変化させたカード。1種類1枚まで使用可能。

ID.002 インパクトフック

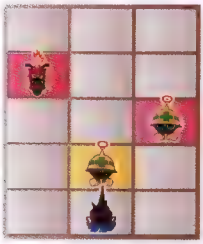
攻撃力	1	2	3	4	5	6
180	—	—	—	—	—	—

追加効果	混乱（3秒）	カウンター	●

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	—	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

前方1マスをフックで攻撃し、ダメージを与えたウィルス以外にもウィルスが存在する場合は、その種類に関係なく同等のダメージを与える。この効果はあくまでカードの攻撃力が対象であり、パネル効果などによる補正は反映されない。ヒット後は相手に混乱の追加効果を発生させるので、ウィルス戦だけではなくボス戦や対戦でも活用できる。



ID.001 プラズマスプレッド

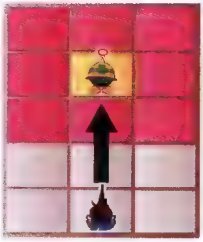
攻撃力	1	2	3	4	5	6
150	—	—	—	—	—	—

追加効果	マヒ（2.5秒）	カウンター	▲

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

攻撃範囲や弾道の特性などはエアスプレッド3と同様だが、こちらは電気属性でダメージを与え、さらにマヒの追加効果を発生させる。相手のマヒしている時間がプラズマガン3よりも長く、追撃に使用するカードの選択肢の幅はかなり広い。相手エリアの中央にダブルストーンなどを設置しておけば、そこに当てて広範囲を攻撃できるぞ。



ID.003 サーチミサイル

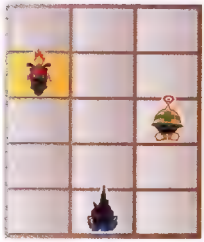
攻撃力	1	2	3	4	5	6
200	—	—	—	—	—	—

追加効果	—	カウンター	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	—	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

無属性以外の相手をサーチし、該当した対象を狙うミサイルを発射する。ただし相手自体を狙うのではなく、発動時に相手の位置しているマスを攻撃するという性質のため、動き回るタイプが相手だと外れることも多い。さらに相手が複数いる場合はロックマンに近い位置から順番に攻撃していくため、奥側ほど回避されやすくなってしまう。



ID.004 デストロイアッパー

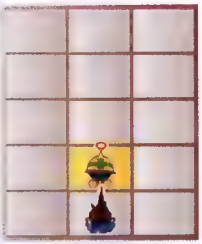
攻撃力	1	2	3	4	5	6
120	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	●

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	○	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

前方1マスをアッパーで攻撃し、これにヒットした相手のスーパーアーマー、フロートシューズ、リフレクトの各種アビリティを無効化する。ただしこの効果は対戦でのみ有効で、スーパーアーマーを備えたオックス・ファイアやオリガ・ジェネラルなどのボスに対しては効果を発揮しない。ブレイク性能を備えるので、凍結させてから当てたい。



ID.005 エレキグレネード

攻撃力	1	2	3	4	5	6
130	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
パネル変化（パラライズ）	●

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	—	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

誘爆範囲や弾道などはヒートグレネードと同様だが、こちらは電気属性ダメージを与えつつ攻撃範囲全体をパラライズパネルに変化させる。ヒット後に相手は無敵状態となってしまうが、対インビジブル性能を備えているボルティックアイやファントムブラックなどで追撃すれば、パネルの効果で相手はマヒ状態となる。そこに追撃を決めよう。

ID.006 ソニックソード

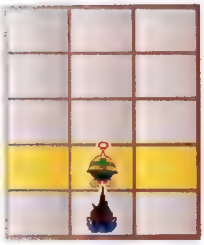
攻撃力	1	2	3	4	5	6
80×3	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	●

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○※	—	—	○	○

入手場所　ブランクカードに登録

攻撃範囲などはワイドソードと同様だが、こちらは3回連続攻撃で風性能を備えている。相手の無敵時間は3回目の攻撃でしか発生しないので、相手がスーパーアーマーを備えていなければ、1回目の攻撃さえ当たれば全段がヒットするぞ。シノビのカードチャージやオートロックオンのアビリティを利用し、奇襲で相手のオーラを消し飛ばそう。



ID.007 ジャイアントアックス

攻撃力	1	2	3	4	5	6
270	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	●

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	—	—	—	○	—

入手場所　ブランクカードに登録

攻撃範囲などはグレートアックスと同様だが、こちらはブレイク性能を備えない木属性攻撃でダメージを与える。凍結からの連続攻撃に利用できないので、電気属性対策として使うことになるだろう。対戦なら、エリアイターを2回使用した状態で使えば確実に攻撃が当たるので、ベルセルクにトライブオンされたときに狙ってみよう。

ID.008 アイスメテオ

攻撃力	1	2	3	4	5	6
140	—	—	—	—	—	—

追加効果	パネル変化（こおり）	カウンター	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	—	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

最も手前の相手の位置しているヨコ列の左端→中央→右端の順番に3発のメテオが降り注ぎ、攻撃範囲をこおりパネルに変化させる。事前に攻撃範囲をこおりパネルに変化させておけば、ヒット後に相手を凍結させつつパネルをこおりに維持でき、水属性カードで追撃すれば相手を続けて凍結状態に追い込めるぞ。そのまま一気にたたみかけよう。

ID.009 グリーンメテオ

攻撃力	1	2	3	4	5	6
160	—	—	—	—	—	—

追加効果	パネル変化（くさむら）	カウンター	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	—	—	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

攻撃範囲などはアイスメテオと同様だが、こちらは木属性で攻撃範囲はくさむらパネルに変化。攻撃ヒット後は無敵時間を発生させずに相手をのけぞらせるので、即座に炎属性カードで追撃すれば2倍ダメージが確定する。確実に追撃を決めたい場合は、マヒプラスと組み合わせておけば、相手の動きを封じつつパネルを変化させられるぞ。

ID.010 ゼツエンメテオ

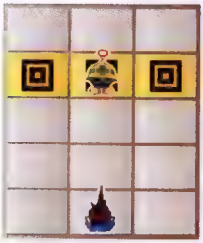
攻撃力	1	2	3	4	5	6
180	—	—	—	—	—	—

追加効果	パネル変化（ゼツエン）	カウンター	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	—	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

攻撃範囲などはアイスメテオと同様だが、こちらは無属性で攻撃範囲はゼツエンパネルに変化。攻撃ヒット後は相手に無敵時間が発生するため、追撃は難しい。ウィルス・ボス戦では相手がタテ方向に移動することもあって効果は薄いが、対戦なら相手のシールド防御を封じられて効果は高い。ただし、フロート状態の相手には無効化される。



ID.011 カウントボム

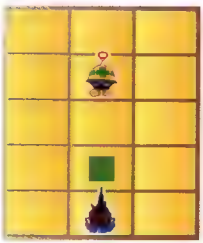
攻撃力	1	2	3	4	5	6
260	—	—	—	—	—	—

追加効果	—	カウンター	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

設置場所や特性などはブレイクカウントボムと同様だが、こちらはHPが150しかなく、ブレイク性能を備えていない。とはいえスタンダードクラスとしては攻撃力の高い部類で、くさむらパネルの属性効果も加えればギガクラス並のダメージを与えることも可能だ。対戦では破壊されやすく、どちらかというとウィルス戦向きといえるだろう。



ID.012 パルスノイズ

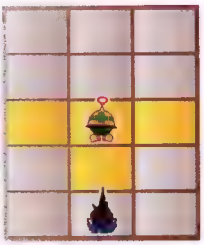
攻撃力	1	2	3	4	5	6
170	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
HPバグ（LV2）	▲

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	○	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

前方2マスと前方2マス目の左右1マス分の範囲を超音波で攻撃。対インビジブル性能を備え、さらにヒット後に相手が無敵状態とならないため、メガクラスのファントムブラックと同様に連続攻撃の中継役として非常に役立つ。またHPバグも発生させるので、長期戦になりやすいボス戦や対戦においては、とくに効果的に使っていけるぞ。



ID.013 ウォリアーブラッド

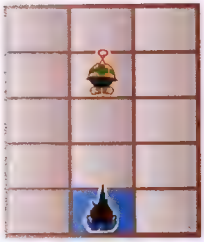
攻撃力	1	2	3	4	5	6
—	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
HPバグ（LV4）※自分に発生	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

もともとの能力に関係なく、発動後はアビリティにスーパーアーマーが付与され、さらにバスター能力のアタック、ラピッド、チャージがすべて5に強化される。ただし、それと同時に自分にHPバグの状態異常が発生してしまい、時間経過と共に少しずつHPが減少していく。効果に時間制限はないが、HPが尽きるまでが実質的なリミットだ。



ID.014 ムラマサブレード

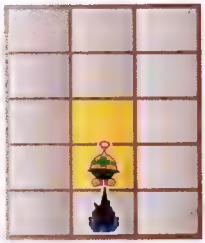
攻撃力	1	2	3	4	5	6
0～500	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	●

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	○	○	—	—	○	—

入手場所　ブランクカードに登録

攻撃範囲や特性はロングソードと同様だが、こちらは（HPの最大値－HPの現在値）の数値が攻撃力となる。ただし攻撃力の上限は500で、ロックマンブライの特殊能力で攻撃力が加算されることもない。最大HPが高いほど最高攻撃力を発揮しやすいので、アビリティにHP＋系を多く組み込み、できるだけ最大HPを高めておきたい。



ID.015 ゼツメツメテオ

攻撃力	1	2	3	4	5	6
90×α	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	○	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

発動すると、相手エリアめがけて21発のメテオが降り注ぐ。メテオは最奥のヨコ列を左から右へ順番に降り注ぎ、その要領で続けて手前のヨコ列へと降り注いでいき、前方2マス目のヨコ列に降り注いだあとはループして最奥のヨコ列に戻る。エリアイーターで奥側エリアを狭めるほど、1マスあたりに降り注ぐメテオの個数が増えていくぞ。

ID.016 オールポイズン

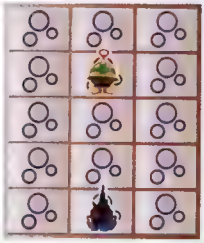
攻撃力	1	2	3	4	5	6
—	—	—	—	—	—	—

追加効果	パネル変化（どくぬま）	カウンター	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

フィールド全体がどくぬまパネルに変化。事前にアビリティにフロートシューズを組み込んでおかないと、どくぬまパネルで自分がダメージを受けてしまうことには注意が必要だ。もしくは即座にポイズンストームを発動してしまい、どくぬまパネルで受けるダメージを最小限に抑えよう。ポイズンストームとの組み合わせは非常に強力だぞ。



ID.017 ファイア+30

攻撃力	1	2	3	4	5	6
—	—	—	—	—	—	—

追加効果	—	カウンター	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

ID.018 アクア+30

攻撃力	1	2	3	4	5	6
—	—	—	—	—	—	—

追加効果	—	カウンター	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

ID.019 エレキ+30

攻撃力	1	2	3	4	5	6
—	—	—	—	—	—	—

追加効果	—	カウンター	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

ID.020 ウッド+30

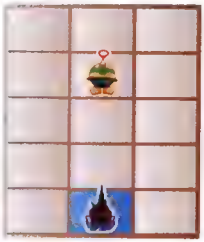
攻撃力	1	2	3	4	5	6
—	—	—	—	—	—	—

追加効果	—	カウンター	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
—	—	—	—	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

攻撃力の表示されているカードのあとに選択すると、そのカードの攻撃力が30上昇するが、それぞれ効果対象は炎、水、電気、木の各属性のカードに限定される。多段ヒットするカードの場合はすべての攻撃に効果を発揮するため、炎属性ならゼツメツメテオ、水属性ならピラニアキッス、電気属性ならホタルゲリ、木属性ならコガラシなどと組み合わせると、効果を存分に発揮できるぞ。



COLUMN

相性のいいバトルカード

バトルカードの中には、一緒に使用することで、大幅に効果がアップするものが存在する。代表的なものは多段ヒットする攻撃と、基本攻撃力をアップするカードとの組み合わせ。ナダレダイコとアクア+30ならば、ダメージを400から550まで増加させられる。また、オーラとホーリーパネルの組み合わせもオススメ。ホーリーパネルの効果でオーラの能力が高まり、攻撃力が200より低いものを無効化できる。

◀アクア+30、ノーマル+50などを使う場合は、攻撃力よりも攻撃回数が重要になるぞ

▶オーラをまとった状態で、ホーリーパネルの上に乗れば、大抵の攻撃は無効化できる

ID.021 パワーソング

攻撃力	1	2	3	4	5	6
—	—	—	—	—	—	—

追加効果	無敵※	カウンター	—

嘯	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	—	—	—

入手場所 ブランクカードに登録

ID.022 クエイクソング

攻撃力	1	2	3	4	5	6
—	—	—	—	—	—	—

追加効果	移動不可※	カウンター	—

嘯	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	○	—	—	—

入手場所 ブランクカードに登録

ID.023 トリップソング

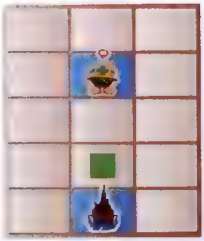
攻撃力	1	2	3	4	5	6
—	—	—	—	—	—	—

追加効果	混乱※	カウンター	—

嘯	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	○	—	—	—

入手場所 ブランクカードに登録

前方1マス目にHP150のシシカシューらを設置し、そのあとシシカシューは歌唱状態と待機状態を特定間隔で繰り返す。効果はシシカシューの歌唱中に限り発揮され、パワーソングはロックマンが無敵状態、クエイクソングは相手すべてが移動不能状態、トリップソングは相手すべてが混乱状態にそれぞれ変化する。なおシシカシューは、HPが0になるか30秒が経過すると消滅する。



バトルカードデータ

ID.001 ▶ ID.024

ウェーブ
コマンド
カード

メガクラス

前作に登場したメガクラスカードが勢ぞろい。ただし、撃破レコードが存在しないためSPの攻撃力は固定されている。

ID.001 ブライソード

攻撃力	1	2	3	4	5	6
50×3	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○※	○※	—	○	—

入手場所　ブランクカードに登録

ID.002 ブライソードEX

攻撃力	1	2	3	4	5	6
70×3	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○※	○※	—	○	—

入手場所　ブランクカードに登録

ID.003 ブライソードSP

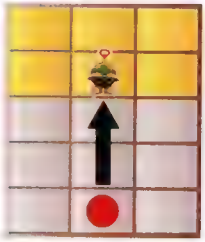
攻撃力	1	2	3	4	5	6
100×3	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○※	○※	—	○	—

入手場所　ブランクカードに登録

ロックマンの位置に召喚されたブライが、前方の相手の手前（その位置に障害物がある場合はさらにその手前。また、相手が前方に存在しない場合は1マス前方）まで突進して3回連続で斬る。1・3回目の斬撃の攻撃範囲はロングソードと同様で、2回目の斬撃の攻撃範囲はグレートアックスと同様だ。また、3回目の斬撃に限りブレイク性能を備えている。相手とタテ軸を合わせて発動しよう。



ID.004 キグナスウィング

攻撃力	1	2	3	4	5	6
130	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	○	—	—	○

入手場所　ブランクカードに登録

ID.005 キグナスウィングEX

攻撃力	1	2	3	4	5	6
170	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	○	—	—	○

入手場所　ブランクカードに登録

ID.006 キグナスウィングSP

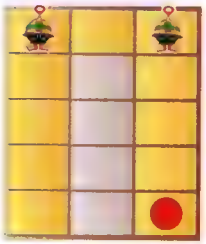
攻撃力	1	2	3	4	5	6
300	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	○	—	—	○

入手場所　ブランクカードに登録

最も手前のヨコ列の右端に召喚されたキグナス・ウィングが、フィールドの外周に沿うように逆U字型に進んでいく。ブレイク性能を備えており、相手を貫通して進むが、障害物に当たった場合はそこでキグナス・ウィングは消滅してしまう。なお、風性能も備えており、障害物さえなければオーラやシールドなど相手の防御体勢を確実に崩せる。インビジブルなどが、数少ない回避方法だ。



ID.007 リブラバランス

攻撃力	1	2	3	4	5	6
70×2	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

ID.008 リブラバランスEX

攻撃力	1	2	3	4	5	6
90×2	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

ID.009 リブラバランスSP

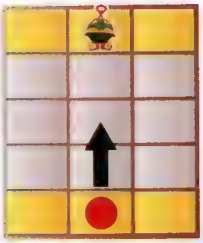
攻撃力	1	2	3	4	5	6
150×2	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

最も手前のヨコ列の中央に召喚されたリブラ・バランスが、最奥から3マス目に移動してリブラスイングで攻撃。攻撃範囲はリブラ・バランスの前方2マス目のヨコ列と、後方2マス目のヨコ列で、炎属性と水属性の2回攻撃となっている。なお、エリアイーターを使用した状態では手前の攻撃範囲が無効となり、奥側のみを攻撃するぞ。2種類のトライブを解除できることもあり、対戦で役立つ。



ID.010 ウルフフォレスト

攻撃力	1	2	3	4	5	6
80×1～2	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	—	—	—	○	—

入手場所　ブランクカードに登録

ID.011 ウルフフォレストEX

攻撃力	1	2	3	4	5	6
90×1～2	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	—	—	—	○	—

入手場所　ブランクカードに登録

ID.012 ウルフフォレストSP

攻撃力	1	2	3	4	5	6
170×1～2	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	—	—	—	○	—

入手場所　ブランクカードに登録

ロックマンの位置に召喚されたウルフ・フォレストが、前方の相手または障害物の手前まで突進してワイドソードと同様の攻撃範囲を切り裂き、続けて前方1マスに追撃を加える。なお、前方に何も存在していなかった場合、最も手前に位置している相手または障害物に1回目の攻撃が当たる位置まで突進していく。2回目の攻撃まで当てるなら、相手とタテ軸を合わせて発動する必要があるぞ。

ID.013 クラウンサンダー

攻撃力	1	2	3	4	5	6
150	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

ID.014 クラウンサンダーEX

攻撃力	1	2	3	4	5	6
180	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

ID.015 クラウンサンダーSP

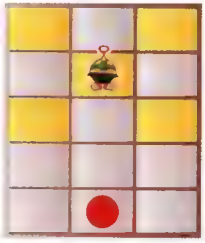
攻撃力	1	2	3	4	5	6
330	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

最も手前のヨコ列の中央にクラウン・サンダーを召喚し、相手エリアをX字型に落雷で攻撃。攻撃力は高めだが攻撃範囲がまばらで、狙って当てることは難しい。さらに、エリアイーターを使用した状態でも落雷の発生する位置はそのままで、1回使用した状態なら3マス、2回使用した状態なら2マスしか攻撃できない。どちらかというと、対戦よりも出現する相手の多いウィルス戦向きだ。



ID.016 ペガサスマジック

攻撃力	1	2	3	4	5	6
140	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
凍結（2秒）	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

ID.017 ペガサスマジックEX

攻撃力	1	2	3	4	5	6
190	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
凍結（2秒）	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

ID.018 ペガサスマジックSP

攻撃力	1	2	3	4	5	6
260	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
凍結（2秒）	—

晴	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

最も手前のヨコ列の中央にペガサス・マジックを召喚。1マス前方のヨコ列に3発のフロストミサイルを発生させ、そのまま前方に発射する。フロストミサイルは相手または障害物に接触した時点で消滅してしまうが、ダメージを与えた相手を凍結状態に変化させるぞ。単発で相手を凍結状態に追い込めるカードは貴重な存在なので、ブレイク性能を備えたカードを中心としたフォルダには必須だ。

ID.019 レオキングダム

攻撃力	1	2	3	4	5	6
230	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
-	—

嘘	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

ID.020 レオキングダムEX

攻撃力	1	2	3	4	5	6
260	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

嘘	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

ID.021 レオキングダムSP

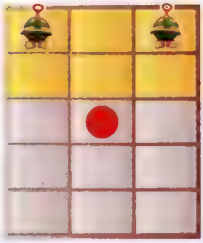
攻撃力	1	2	3	4	5	6
400	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

嘘	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	—	—	—

入手場所　ブランクカードに登録

前方2マス目のヨコ列の中央にレオ・キングダムを召喚し、前方3・4マス目のタテ2マス×ヨコ3マスの範囲をフレイムテイルでなぎ払う。レオ・キングダムの召喚される位置はエリアイーターの使用された状態でも変化することはなく、そのためエリアイーターを2回使用した状態では、対戦でも召喚に失敗する可能性がある。メガクラスでは最高クラスの攻撃力を、くさむらパネルで強化だ。



ID.022 ドラゴンスカイ

攻撃力	1	2	3	4	5	6
170	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

嘘	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	—	—	—	—	○

入手場所　ブランクカードに登録

ID.023 ドラゴンスカイEX

攻撃力	1	2	3	4	5	6
200	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

嘘	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	—	—	—	—	○

入手場所　ブランクカードに登録

ID.024 ドラゴンスカイSP

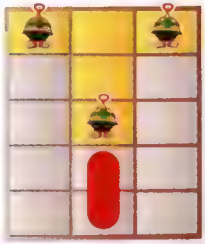
攻撃力	1	2	3	4	5	6
330	—	—	—	—	—	—

追加効果	カウンター
—	—

嘘	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	—	—	—	—	○

入手場所　ブランクカードに登録

タテ列中央の手前側2マス分の範囲に召喚されたドラゴン・スカイが、前方タテ1列と最奥のヨコ列をヒャッカリョウランで攻撃。相手や障害物は貫通し、風性能を備えているのでオーラ対策としても役立つ。エリアイーターを使用した状態では最奥のヨコ列が攻撃範囲から外れてしまい、相手とタテ軸を合わせないと当たらない。対戦でオーラ対策として使うなら、エリアイーターの使用は控えよう。



バトルカードデータ

ID.001 ▶ ID.003

ウェーブコマンドカード

ギガクラス

前作に登場したギガクラスカードがここに復活。ペガサス、レオ、ドラゴンの3賢者の偉大なる力をその手につかもう。

ID.002 レオキングダムGX

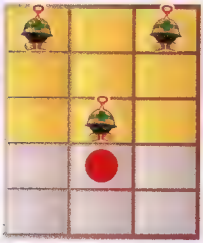
攻撃力	1	2	3	4	5	6
40×12	—	—	—	—	—	—

追加効果 — カウンター —

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	○	—	—	—	—

入手場所 ブランクカードに登録

前方1マス目のヨコ列の中央にレオ・キングダムを召喚し、相手エリアのタテ3マス×ヨコ3マスの範囲を極太レーザーで焼き尽くす。攻撃力は低いが12ヒットするので、実質的な攻撃力は480。攻撃回数の多さはアタック+10やファイア+30と相性がよく、攻撃力を劇的に強化できるぞ。一方、くさむらパネルによる属性効果は期待できない。



ID.001 ペガサスマジックGX

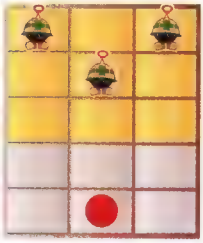
攻撃力	1	2	3	4	5	6
450	—	—	—	—	—	—

追加効果 凍結（2秒） カウンター —

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	—	—	—	—	—	—

入手場所 ブランクカードに登録

最も手前のヨコ列の中央にペガサス・マジックを召喚。相手エリアに魔法陣を描き、タテ3マス×ヨコ3マスの範囲に氷柱を発生させて攻撃する。攻撃終了後はダメージを与えた相手を凍結状態に変化させるので、ブレイク性能を備えたカードでしっかり追撃を決めよう。オックスタックルやブレイクカウントボムと組み合わせると非常に強力だ。



ID.003 ドラゴンスカイGX

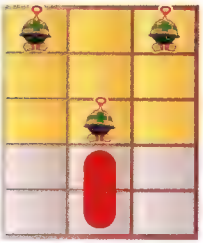
攻撃力	1	2	3	4	5	6
50×10	—	—	—	—	—	—

追加効果 — カウンター —

暗	の	無	ブ	対イ	ソ	風
○	○	—	—	—	—	○

入手場所 ブランクカードに登録

タテ列中央の手前側2マス分の範囲に召喚されたドラゴン・スカイが、相手エリアのタテ3マス×ヨコ3マスの範囲に巨大な竜巻を発生させる。攻撃力は低いが10ヒットし、実質的な攻撃力は500とレオキングダムGXよりも高い。やはり攻撃回数の多さがアタック+10やウッド+30と相性がよく、風性能のおかげで対戦でのオーラ対策にも役立つ。



COLUMN

はみ出し設定集

ここでは、隠しシナリオのもう1つの世界でロックマンを待ち受けるオリガ・ジェネラルとアポロン・フレイム、そしてその生みの親であるラ・ムーの設定を紹介する。

騎士団長 オリガ・ジェネラル

ラ・ムーが生み出した電波体のなかでも最高傑作に入る。優秀であるがゆえに人間に不満を覚え、ジェネラル騎士団を率いてムー人に反旗を翻したが失敗。ムー大陸に封印された。

太陽の化身 アポロン・フレイム

ラ・ムーを母胎に多くの電波体が生み出されたなか、アポロンは史上最強と言われている。人間に対して不遜な態度をとるので、危険と判断したムー人は、大陸に封印した。

電波の神 ラ・ムー

地球創生期から存在し、無から有を生み出す奇跡の御技で電波の世界を築き上げた。古のムー人は、運よくこの恩恵にあずかり、科学文明の繁栄を支える支柱として利用した。

マテリアライズ・ビッグバルカン

マテリアライズ・ソード

マテリアライズ・ドリル

第2形態

電波ウィルス辞書
すべての電波ウィルスを徹底的に解析！
VIRUS DICTIONARY
CHAPTER 7

ウィルスデータ集

ロックマンの行く先々に現れる電波ウィルス。この章では、その出没エリアや行動、攻撃パターンなど、詳細データを掲載している。ウェーブバトル前に軽く目を通しておこう。

ページの見方

①ウィルス本体の属性

②ウィルスの系統

③ウィルスの移動タイプ

通常：通常の移動
フロート：パネル上を浮いた状態で移動できる※どくぬま、ゼツエンパネルなどの効果を受けない。

④移動パターン

- 移動する方向
- 種類によって増加する移動方向
- ワープでランダムに瞬間移動する
- 動かない 移動しない
- ロックマンに合わせて移動する

⑤ウィルスの攻撃名

⑥ウィルスの攻撃範囲

- ウィルスの攻撃範囲
- 種類によって増加する攻撃範囲
- 弾
- 攻撃の爆発および展開
- 援護およびステータス異常の効果範囲
- 攻撃の軌道およびウィルスの移動
- パネル変化

⑦ウィルスの解説

⑧カウンターの発生するタイミング

⑨カウンタータイミングの攻撃名

⑩ウィルスのグラフィック

⑪ウィルスの名称

⑫ウィルスのHP

⑬ウィルスの接触ダメージ

⑭ウィルスの攻撃

左から順番に、攻撃の名称、攻撃の属性、（無属性　炎属性　水属性　電気属性　木属性）攻撃力、追加効果および性能を示す。略称は以下のとおり。
カッコ内の秒数はすべて効果時間の目安。※印が併記されたものは、複数ヒットの最後の攻撃にのみ発生する。
マ：マヒ　ブラ：ブラインド　混：混乱　の：のけぞり性能　無：無敵性能　ブ：ブレイク性能　対イ：対インビジブル性能　ソ：ソード性能

瞬間移動をするが、移動後の硬直時間が長いので狙い撃ちしやすい。仲間を無敵にしたり、HP回復したりするなど味方をサポートするダンスと火炎放射（ダバフレイム）の2パターンで攻撃してくる。ダンスはカウンターをとれないが、ダバフレイムは手をかざした瞬間にとれる。受付時間が短いので注意。

⑮備考

⑯入手カード／ゼニー／HPボール

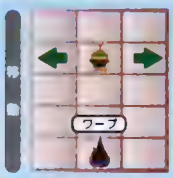
入手できるゼニーは、バスティングレベルが高いほど増加する。★1～3はスターカードを示す。

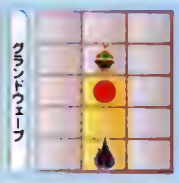
⑰出現場所

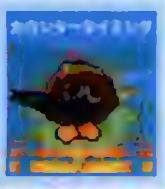
出現場所の詳細は以下のとおり。「の電波」などは基本的に省略している。★は特殊エンカウントを表わす。また、カッコ内に話数が入っている場合は、それ以降から出現することを示している。それ以外の略称は以下のとおり。コダマ：コダマタウン、スパル居間：スパルのリビング、スパル部屋：スパルの部屋、ルナ部屋：委員長の部屋、ゴンタ部屋：ゴンタの部屋、マロ部屋：キザマロの部屋、BW：BIGWAVE、ポスト：赤ポスト、プール：温水プール、タンス：オシャレタンス、ハコ：ごちゃごちゃ箱、ワゴン：ワゴンセール、ヒルズ前：ヒルズ前通り、ヒルズ：ロッポンドーヒルズ、Bプラザ：ショッピングプラザ、TK：TKタワー、美術：美術館、エア・D：エア・ディスプレイ、メガ・D：メガ・ディスプレイ、古双眼鏡：古い双眼鏡、アンテナ：TKアンテナ、監視：監視カメラ、シート：いちゃいちゃシート、ヤエバ：ヤエバリゾート、グルメ：グルメタウン、ホテル：リゾートホテル、Sルーム：スイートルーム、雪ダル：雪ダルマ、噴水：噴水電波、鉄板：巨大鉄板、氷像：忘れ去られた氷の像、宿泊M：宿泊モニター、土産：お土産パネル、Xツリー：クリスマスツリー、ベッド：てんがいベッド、標識：電波標識、壊リフト：壊れたリフト、管理：管理システム、コダマSW：コダマタウンのスカイウェーブ、ドンSW：ドンブラー村のスカイウェーブ、ドン村：ドンブラー村、ドッシー入江：ドッシーの入り江、展望：展望台、ドン湖：ドンブラー湖、ハウスS：ハウスセキュリティ、クック：クックドゥドゥルドゥ、フランク屋：フランクフルト屋、羊：監視ひつじ、王冠：王の冠、タコ：ミスター・タコさん、ナスSW：ナンスカのスカイウェーブ、ナス地上絵：ナンスカ地上絵、ナス遺跡：ナンスカ遺跡、ムー像：ムーの像、トンボ：古代トンボ、聖炎：聖なる炎、ナス乙女：ナンスカの乙女、アンモ：アンモナイト、パミラビ：パミューダラビリンス（略称のあとのアルファベットは、P174のマップタイプに対応する）、アジト：オリヒメのアジト、天空階段：天空の大階段、ムー：ムー大陸、兵士間：兵士の間、かご間：ゆりかごの間、神官像：神官の像、次元：次元の狭間、壊バス停：壊れたバス停、壊D：壊れたディスプレイ、風車：止まった風車

メットリオ系

●移動タイプ ▶▶▶▶ 通常 ●







ロックマンとタテ軸が同じになるまで、左右に移動し、障害物を貫通するグランドウェーブで攻撃してくる。メットリオ、同G以外は、他のメットリオの攻撃中はガード状態になり、ブレイク性能がないとダメージを与えられない。カウンタータイミングはジャンプした瞬間。

▲移動してくるのを待つとカウンターがとりやすい

メットリオ

HP 40 経験 [illegible]

攻撃 グランドウェーブ [illegible] [illegible]

備考 攻撃は障害物を貫通

入手 グランドウェーブ1／50～150ゼニー／HPボール100

出現 コダマ／スパル居間／スパル部屋／ルナ部屋／ゴンタ部屋／BW／テレビ／看板／犬小屋／ポスト／パソコン／タンス／ワゴン／ヒルズ前／ヒルズ（4・5話以外）／Sプラザ／映画館（3話まで）／TK1／TK2（5話まで）／エア・D／メガ・D／監視／噴水／氷像／土産／標識

メットリオG

HP 80 経験 [illegible]

攻撃 グランドウェーブ [illegible] [illegible]

備考 攻撃は障害物を貫通

入手 グランドウェーブ1★1～3

出現 コダマ／スパル居間／スパル部屋（出現率高）／ルナ部屋／ゴンタ部屋／BW（出現率高）／テレビ／看板／犬小屋／ポスト／パソコン／タンス／ワゴン／ヒルズ前／ヒルズ（4・5話以外）／Sプラザ／映画館（3話まで）／TK1／TK2（5話まで）／エア・D／メガ・D／監視／噴水／氷像／土産／標識

メットリオ2

HP 100 経験 [illegible]

攻撃 グランドウェーブ [illegible] [illegible]

備考 攻撃は障害物を貫通

入手 グランドウェーブ2／200～300ゼニー／HPボール300

出現 [illegible]前（4話以降）／ヒルズ（4話以降）／Sプラザ（4話以降／映画館（4話以降）／TK1・2（4話[illegible]

メットリオ2G

HP 200 経験 [illegible]

攻撃 グランドウェーブ [illegible] [illegible]

備考 攻撃は障害物を貫通

入手 グランドウェーブ2★1～3

出現 [illegible]前（4話以降）／ヒルズ（4話以降）／Sプラザ（4話以降）／映画館（4話以降）／TK1・2（4話[illegible]

メットリオ3

HP 200 経験 [illegible]

攻撃 グランドウェーブ [illegible] [illegible]

備考 攻撃は障害物を貫通

入手 グランドウェーブ3／350～450ゼニー／HPボール600

出現 次元1／裏コダマ

メットリオ3G

HP 400 経験 [illegible]

攻撃 グランドウェーブ [illegible] [illegible]

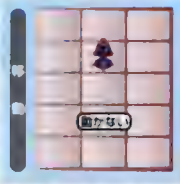
備考 攻撃は障害物を貫通

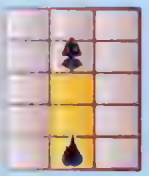
入手 グランドウェーブ3★1～3

出現 次元1／裏コダマ

バルカナ系

●移動タイプ ▶▶▶▶ 通常 ●





バルカナと同Gはロックマンとタテ軸が合うとバルカンを発射し、それ以外は、タテ軸が合った場合か、一定間隔で発射してくる。攻撃回数は、ウィルスの種類によって変化し、バルカンを発射する直前に砲身を回転させる仕草がカウンタータイミングになっている。

▲種類が強くなるほど発射間隔が短くなるので要注意

バルカナ

HP 60 経験 15

攻撃 マッドバルカン 5×3 －

備考 －

入手 マッドバルカン1／70～170ゼニー／HPボール100

出現 コダマ／スパル居間／スパル部屋／ルナ部屋／マロ部屋／BW／看板／犬小屋／ポスト／パソコン／タンス／ウコン／ヒルズ／Sプラザ／映画館（3話まで）／TK1／TK2（5話まで）／エア・D／メガ・D／古双眼鏡／アンテナ／監視／シート／車両

バルカナG

HP 120 経験 30

攻撃 マッドバルカン 10×3 －

備考 －

入手 マッドバルカン1★1～3

出現 コダマ／スパル居間／スパル部屋／ルナ部屋（出現率高）／マロ部屋／BW（出現率高）／看板／犬小屋／ポスト／パソコン／タンス／ウコン／ヒルズ／Sプラザ／映画館（3話まで）／TK1／TK2（5話まで）／エア・D／メガ・D／古双眼鏡／アンテナ／監視／シート／車両

バルカンナー

HP 120 経験 30

攻撃 マッドバルカン 5×6 －

備考 －

入手 [illegible]

出現 [illegible]／スパル部屋（3話以降）／ルナ部屋（3話以降）／ゴンタ部屋（3話以降）／BW（3話以降）／パコ／舞台（3話以降）／ヒルズ（4話以降）／Sプラザ（4話以降）／映画館（4話以降）／TK1・2（4話以降）／ドンSW／ドン滝1／ドン滝2／ナスSW／パミラビA～G

バルカンナーG

HP 260 経験 60

攻撃 マッドバルカン 10×6 －

備考 －

入手 マッドバルカン2★1～3

出現 コダマ（3話以降）／スパル居間（3話以降）／スパル部屋（3話以降）／ルナ部屋（3話以降）／ゴンタ部屋（3話以降）／マロ部屋（3話以降）／BW（3話以降）／パコ／舞台／ヒルズ前（4話以降）／ヒルズ（4話以降）／Sプラザ（4話以降）／映画館（4話以降）／TK1・2（4話以降）／ドンSW／ドン滝1／ドン滝2／ナスSW／パミラビA～G

バルスナイパー

HP 230 経験 [illegible]

攻撃 マッドバルカン [illegible] －

備考 －

入手 マッドバルカン3／350～450ゼニー／HPボール300

出現 裏ゲレンデ2／裏ドン滝2／裏ナス遺跡2

バルスナイパーG

HP 460 経験 [illegible]

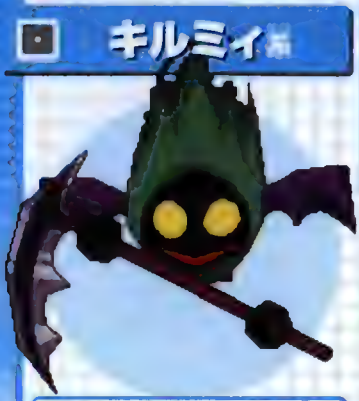
攻撃 マッドバルカン 20×13 －

備考 －

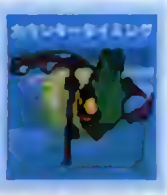
入手 マッドバルカン3★1～3

出現 裏ゲレンデ2／裏ドン滝2／裏ナス遺跡2

キルミィ系



●移動タイプ ▶▶▶▶ フロート●



瞬間移動で自在に動き回り、カマを投げつけてくる。カマはロックバスターをはじくので貫通力のあるカードで対応しよう。カマは2マス手前で一旦停止し、ロックマンの場所によって、直進またはナナメに軌道を変える。カマを振り上げた瞬間を狙ってカウンターをとろう。

▲一瞬止まるカマの動きに惑わされず回避しよう

キルミィ

HP 110　攻撃 25

攻撃　デスサイズ　25　の／無／ソ

備考　デスサイズのHP：1（ガード状態）

入手　デスサイズ1／150～300ゼニー／HPボール150

出現　コダマ（3話以降）／スパル周囲（3話以降）／スパル部屋（3話以降）／ルナ部屋（3話以降）／ゴンタ部屋（3話以降）／マロ部屋（3話以降）／ハコ／美術／古双眼鏡／管理／異次元（3話）／コダマSW／ドンSW／ナスSW／ナンスカ／ナス地上絵／ナス遺跡1／異次元（7話）

キルミィG

HP 220　攻撃 50

攻撃　デスサイズ　50　の／無／ソ

備考　デスサイズのHP：1（ガード状態）

入手　デスサイズ1★1～3

出現　コダマ（3話以降）／スパル周囲（3話以降）／スパル部屋（3話以降）／ルナ部屋（3話以降）／ゴンタ部屋（3話以降）／マロ部屋（3話以降）／ハコ／美術／古双眼鏡／管理／異次元（3話）／コダマSW／ドンSW／ナスSW／ナンスカ／ナス地上絵／ナス遺跡1／異次元（7話）

キルジョーカー

HP 150　攻撃 [illegible]

攻撃　デスサイズ　60　の／無／ソ

備考　デスサイズのHP：1（ガード状態）

入手　デスサイズ2／250～400ゼニー／HPボール300 or 400

出現　異次元（7話）／パミラビH／アジト／天空階段／ムー／兵士間／かご間／大神殿／神官像／紋章

キルジョーカーG

HP 300　攻撃 [illegible]

攻撃　デスサイズ　120　の／無／ソ

備考　デスサイズのHP：1（ガード状態）

入手　デスサイズ2★1～3

出現　異次元（7話）／パミラビH／アジト／天空階段／ムー／兵士間／かご間／大神殿／神官像／紋章

キルデーモン

HP 170　攻撃 [illegible]

攻撃　デスサイズ　90　の／無／ソ

備考　デスサイズのHP：1（ガード状態）

入手　デスサイズ3／350～500ゼニー／HPボール350 or 400

出現　次元2／裏ヒルズ／墳D

キルデーモンG

HP 340　攻撃 [illegible]

攻撃　デスサイズ　180　の／無／ソ

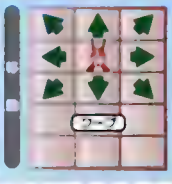
備考　デスサイズのHP：1（ガード状態）

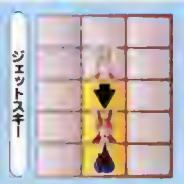
入手　デスサイズ3★1～3

出現　次元2／裏ヒルズ／墳D

ラビジェット系

●移動タイプ ▶▶▶▶ 通常





基本的に周囲8マスに瞬間移動する。攻撃は一定の回数移動すると突進してくる単純なものだが、移動後の硬直時間が短く、絶えず動き回っているので捕まえにくいウィルスといえる。タテ軸が合った瞬間に攻撃の出が早いバトルカードを使うとカウンターがとりやすいだろう。

▲ブレイク性能があるのでシールド防御はダメだ

ラビジェット

HP 90

攻撃 ジェットスキー ● 50 の/無/プ

備考 –

入手 ジェットスキー1/100～200ゼニー/HPボール150

出現 ★ヤエ[illegible]グルメ[illegible]ゲレンデ1・2[illegible]水像

ラビジェットG

HP 180

攻撃 ジェットスキー ● [illegible] の/無/プ

備考 –

入手 ジェットスキー1★1～3

出現 [illegible]★[illegible]水像

ラビロケット

HP 150

攻撃 ジェットスキー ● [illegible] の/無/プ

備考 [illegible]

入手 [illegible]200ゼニー/HPボール200

出現 [illegible]（5話以降）/グルメ（5話以降）/ゲレンデ1・2（5[illegible]話以降）/鉄板/ドン村/ドッシー入江/展望/羊/双眼鏡

ラビロケットG

HP 300

攻撃 ジェットスキー ● [illegible] の/無/プ

備考 –

入手 ジェットスキー2★1～3

出現 ヤエバ（5話以降）/グルメ（5話以降）/ゲレンデ1・2（5話以降）/鉄板/ドン村/ドッシー入江/展望/羊/双眼鏡

ラビニトロ

HP 190 接触 140

攻撃 ジェットスキー ● 140 の/無/プ

備考 –

入手 ジェットスキー3/350～450ゼニー/HPボール400

出現 裏TK2/裏ナス遺跡2

ラビニトロG

HP 380 接触 280

攻撃 ジェットスキー ● 280 の/無/プ

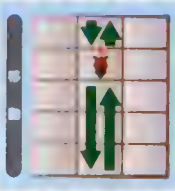
備考 –

入手 ジェットスキー3★1～3

出現 裏TK2/裏ナス遺跡2

モエローダー系

●移動タイプ ▶▶▶▶ 通常 ●



タテ軸を往復して爆走する。ブレイク性能があるのでシールドは厳禁。ワイドソードなど軸がずれていても攻撃できるカードで倒そう。カウンタータイミングは特殊で、攻撃する瞬間ではなく、最後列で180度ターンしたあと。受付時間もほかのウイルスの半分とかなり短い。

▲戦闘開始時に若干の硬直があるので狙っていこう

モエローダー

HP 80 攻撃 ホットドライブ 15 の/無/ブ

備考 障害物の手前で折り返す

入手 モエリング1/50～150ゼニー/HPボール100

出現 パソコン/★ヒルズ前/ヒルズ/Sプラザ/映画館（3話まで）/TK1（4・5話以外）/TK2（5話まで）/エア・D/メガ・D/アンテナ/監視/シート/標識

モエローダーG

HP 160 攻撃 ホットドライブ 30 の/無/ブ

備考 障害物の手前で折り返す

入手 モエリング1★1～3

出現 パソコン/★ヒルズ前/ヒルズ/Sプラザ/映画館（3話まで）/TK1（4・5話以外）/TK2（5話まで）/エア・D/メガ・D/アンテナ/監視/シート/標識

モエモーター

HP 140 攻撃 ホットドライブ 40 の/無/ブ

備考 障害物の手前で折り返す

入手 モエリング2/250～350ゼニー/HPボール200

出現 ヒルズ前（4話以降）/ヒルズ（4話以降）/Sプラザ（4話以降）/映画館（4話以降）/TK1・2（4話以降）/コダマSW/クック/フランク屋

モエモーターG

HP 280 攻撃 ホットドライブ 80 の/無/ブ

備考 障害物の手前で折り返す

入手 モエリング2★1～3

出現 ヒルズ前（4話以降）/ヒルズ（4話以降）/Sプラザ（4話以降）/映画館（4話以降）/TK1・2（4話以降）/コダマSW/クック/フランク屋

モエバイカー

HP 200 攻撃 ホットドライブ 120 の/無/ブ

備考 障害物の手前で折り返す

入手 モエリング3/350～450ゼニー/HPボール400

出現 裏ヒルズ/裏ナス遺跡2/壇D

モエバイカーG

HP 400 攻撃 ホットドライブ 240 の/無/ブ

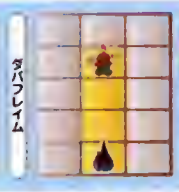
備考 障害物の手前で折り返す

入手 モエリング3★1～3

出現 裏ヒルズ/裏ナス遺跡2/壇D

ダバダンス系

●移動タイプ ▶▶▶▶ 通常



瞬間移動をするが、移動後の硬直時間が長いので狙い撃ちしやすい。仲間を無敵にしたり、HP回復したりするなど味方をサポートするダンスと火炎放射（ダバフレイム）の2パターンで攻撃してくる。ダンスはカウンターをとれないが、ダバフレイムは手をかざした瞬間にとれる。受付時間が短いので注意。

カウンタータイミング

ダバダンス

HP 180 接触 90

攻撃			
	ダバフレイム	90	炎/無
	ファイアダンス	―	―

備考 攻撃は障害物を貫通　ダンスは他のウィルスを無敵化

入手 ダバフレイム1／100～200ゼニー　HPボール100

出現 ナス遺跡1　ナス遺跡2　電脳ノ島会　バミラビA　B　C　F

ダバダンスG

HP 360 接触 180

攻撃			
	ダバフレイム	180	炎/無
	ファイアダンス	―	―

備考 攻撃は障害物を貫通　ダンスは他のウィルスを無敵化

入手 ダバフレイム'★1～3

出現 ナス遺跡1　ナス遺跡2　電脳　電脳　電脳　バミラビA　B　C　F

ピョコダンス

HP 210 接触 70

攻撃			
	ダバフレイム	70	炎/無
	ファイアダンス	―	麻痺

備考 攻撃は障害物を貫通

入手 ダバフレイム2　200～300ゼニー　HPボール200

出現 ムー　兵士間　かご間　大神殿

ピョコダンスG

HP 420 接触 140

攻撃			
	ダバフレイム	140	炎/無
	ファイアダンス	―	麻痺

備考 攻撃は障害物を貫通

入手 ダバフレイム2★1～3

出現 ムー／兵士間／かご間／大神殿

ジャカダンス

HP 240 接触 120

攻撃			
	ダバフレイム	120	炎/無
	ファイアダンス	―	―

備考 攻撃は障害物を貫通　ダンスは他のウィルスを回復

入手 ダバフレイム3　400～500ゼニー　HPボール300

出現 裏ドッシー入江／裏ナス地上絵

ジャカダンスG

HP 480 接触 240

攻撃			
	ダバフレイム	240	炎/無
	ファイアダンス	―	―

備考 攻撃は障害物を貫通　ダンスは他のウィルスを回復

入手 ダバフレイム3★1～3

出現 裏ドッシー入江／裏ナス地上絵

ドッカーン茶

ドッカーンと同Gは通常移動で前進して最前列到達時、ドッゴーンと同Gは周囲を移動したのち瞬間移動で最前列に移動後、ズッガーンと同Gは左右に数回移動したのち高速で前進したあと、それぞれ攻撃をしてくる。アッパーカットの瞬間を狙えばカウンターをとれるぞ。

●移動タイプ ▶▶▶▶ 通常 ●

▲左右に避けて、硬直時間に攻撃するのが基本だ

ドッカーン

HP 150 | 得点 50

攻撃 ヒートアッパー | 30 | の／無／プ

強化 –

入手 ヒートアッパー1／150～350ゼニー／HPボール200

出現 コダマ（3話以降）／ハコ／★美術／古双眼鏡／鉄板／管理／異次元（3話）／ドンSW／ドン村／ナンスカ／ナス遺跡2

ドッカーンG

HP 300 | 得点 [illegible]

攻撃 ヒートアッパー | 60 | の／無／プ

強化 –

入手 ヒートアッパー1★1～3

出現 コダマ（3話以降）／ハコ／★美術／古双眼鏡／鉄板／管理／異次元（3話）／ドンSW／ドン村／ナンスカ／ナス遺跡2

ドッゴーン

HP 250 | 得点 100

攻撃 ヒートアッパー | 100 | の／無／プ

強化 –

入手 ヒートアッパー2／250～350ゼニー／HPボール400

出現 兵士間／かご間／大神殿

ドッゴーンG

HP 500 | 得点 200

攻撃 ヒートアッパー | 200 | の／無／プ

強化 –

入手 ヒートアッパー2★1～3

出現 兵士間／かご間／大神殿

ズッガーン

HP 260 | 得点 160

攻撃 ヒートアッパー | 160 | の／無／プ

強化 –

入手 ヒートアッパー3／350～450ゼニー／HPボール500

出現 裏ドッシー入江／裏ナス地上絵／風車

ズッガーンG

HP 520 | 得点 [illegible]

攻撃 ヒートアッパー | 320 | の／無／プ

強化 –

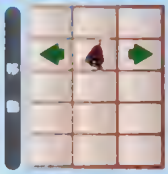
入手 ヒートアッパー3★1～3

出現 裏ドッシー入江／裏ナス地上絵／風車

※➡はドッカーン、⇒はドッゴーン、➡はズッガーンの移動を表す。

ポポン

●移動タイプ ▶▶▶▶ 通常



左右に移動し、導火線が燃え尽きたら突進してきて、周囲8マスの爆発を起こす。突進の瞬間がカウンタータイミングだが、受付時間が短く難易度は高い。なお、導火線が残っているときに炎属性の攻撃を当てれば、一撃で倒せるうえ、周囲のウィルスにもダメージを与えられる。

▲広範囲の炎属性を用意しておけば簡単に倒せる

ポポン

HP 160 | 経験 [illegible]

攻撃 [illegible] 60 の／無／プ

備考 ブレイク性能は、本体直撃時のみ

入手 ポポポンボム1／400～550ゼニー／HPボール300 or 350

出現 次元1

ポポンG

HP 320 | 経験 160

攻撃 [illegible] [illegible] の／無／プ

備考 ブレイク性能は、本体直撃時のみ

入手 ポポポンボム1★1～3

出現 次元1

ポポポン

HP 180 | 経験 [illegible]

攻撃 [illegible] [illegible] の／無／プ

備考 ブレイク性能は、本体直撃時のみ

入手 [illegible]2／500～650ゼニー／HPボール350

出現 裏ドン湖2

ポポポンG

HP 360 | 経験 200

攻撃 [illegible] [illegible] の／無／プ

備考 ブレイク性能は、本体直撃時のみ

入手 ポポポンボム2★1～3

出現 裏ドン湖2

ポポポポン

HP 200 | 経験 [illegible]

攻撃 [illegible] [illegible] の／無／プ

備考 ブレイク性能は、本体直撃時のみ

入手 ポポポンボム3／600～750ゼニー／HPボール400

出現 次元2

ポポポポンG

HP 400 | 経験 240

攻撃 [illegible] 240 の／無／プ

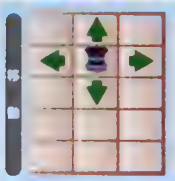
備考 ブレイク性能は、本体直撃時のみ

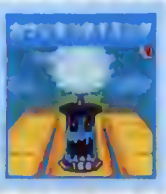
入手 ポポポンボム3★1～3

出現 次元2

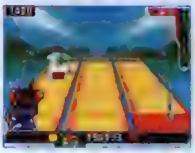
ネバーラ

●移動タイプ ▶▶▶▶ 通常 ●





地中に潜って前後左右に移動する。一定の間隔で姿を現し、ネバーレインで攻撃してくる。地中にいるときは、一切の攻撃が通用しないので注意しよう。姿を現した瞬間がカウンタータイミングだが、同時に攻撃も受けやすくなるので、避けたあとの硬直を狙うのがオススメ。



▲タテ軸をずらし、攻撃させてから移動して狙い撃つ

ネバーラ

HP 160　技能 70

攻撃 ネバーレイン　90　の／無

備考 －

入手 ネバーレイン1　300～450ゼニー、HPボール250

出現 ヒルズ前（6話以降）／ヒルズ（6話以降）／TK1・2（6話以降）

ネバーラG

HP 320　技能 140

攻撃 ネバーレイン　140　の／無

備考 －

入手 ネバーレイン1★1～3

出現 ヒルズ前（6話以降）／ヒルズ（6話以降）／TK1・2（6話以降）

ベターラ

HP 180　技能 90

攻撃 ネバーレイン　90　の／無

備考 －

入手 ネバーレイン2／400～550ゼニー／HPボール350

出現 次元1／裏コダマ

ベターラG

HP 360　技能 180

攻撃 ネバーレイン　180　の／無

備考 －

入手 ネバーレイン2★1～3

出現 次元1／裏コダマ

ヌチャーラ

HP 230　技能 120

攻撃 ネバーレイン　120　の／無

備考 －

入手 ネバーレイン3／500～650ゼニー／HPボール450

出現 次元2／裏ヒルズ／裏ドン湖2

ヌチャーラG

HP 460　技能 240

攻撃 ネバーレイン　240　の／無

備考 －

入手 ネバーレイン3★1～3

出現 次元2／裏ヒルズ／裏ドン湖2

サワニガー系

左右に移動して、アクアバブルを放出する。アクアバブルはHP1なのでシールドではなく、ロックバスターで破壊してしまおう。ハサミを口に当てた瞬間に攻撃を当てればカウンターをとれるが、こちらの攻撃がアクアバブルに当たって命中しない場合もあるので注意したい。

●移動タイプ ▶▶▶▶ 通常 ●

▲相性の良いホタルゲリで攻撃すれば簡単に倒せる

サワニガー

HP 130 経験 30

攻撃 アクアバブル 30 無

弱点 アクアバブルのHP：1

入手 チェインバブル1／150～250ゼニー／HPボール150

出現 ドン村／★ドッシー入江（5話まで）／展望／ドン湖1・2（5話まで）／ハウスS／クック／ブランク層

サワニガーG

HP 260 経験 60

攻撃 アクアバブル 60 無

弱点 アクアバブルのHP：1

入手 チェインバブル1★1～3

出現 ドン村／★ドッシー入江／展望／ドン湖1・2（5話まで）／ハウスS／クック／ブランク層

カワニガー

HP 170 経験 40

攻撃 アクアバブル 50 無

弱点 アクアバブルのHP：1

入手 チェインバブル2／250～350ゼニー／HPボール300

出現 ドン村（6話以降）／ドッシー入江（6話以降）／展望（6話以降）／ドン湖1・2（6話以降）／壊バス停

カワニガーG

HP 340 経験 100

攻撃 アクアバブル 100 無

弱点 アクアバブルのHP：1

入手 チェインバブル2★1～3

出現 ドン村（6話以降）／ドッシー入江（6話以降）／展望（6話以降）／ドン湖1・2（6話以降）／壊バス停

ウミニガー

HP 200 経験 80

攻撃 アクアバブル 80 無

弱点 アクアバブルのHP：1

入手 チェインバブル3／400～500ゼニー／HPボール400

出現 裏ドッシー入江／裏ナス地上絵

ウミニガーG

HP 400 経験 160

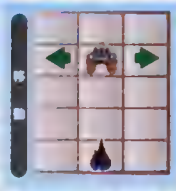
攻撃 アクアバブル 160 無

弱点 アクアバブルのHP：1

入手 チェインバブル3★1～3

出現 裏ドッシー入江／裏ナス地上絵

スノーゴロン系



雪をまとった状態で転がりながら突進してくる。雪はいわばバリアと同じで、はがさないとダメージを与えられない。雪のHPは1なので、ロックバスターではがすのがオススメ。カウンタータイミングは転がり出した瞬間。マッドバルカンなどの連射系カードを使っていこう。

●移動タイプ ▶▶▶▶ 通常 ●

▲雪はロックバスターを使えば簡単にはがせるぞ

スノーゴロン

HP 140 攻撃 15

攻撃 スノーボール 25 の/無/ブ

備考 －

入手 スノーボール1／200～300ゼニー／HPボール150

出現 ゲレンデ1・2／裏リフト

スノーゴロンG

HP 280 攻撃 50

攻撃 スノーボール 50 の/無/ブ

備考 －

入手 スノーボール1★1～3

出現 ゲレンデ1・2／裏リフト

スノーゴロドン

HP 180 攻撃 55

攻撃 スノーボール 55 の/無/ブ

備考 －

入手 スノーボール2／300～400ゼニー／HPボール250

出現 ゲレンデ1・2（5話以降）／Xツリー

スノーゴロドンG

HP 360 攻撃 110

攻撃 スノーボール 110 の/無/ブ

備考 －

入手 スノーボール2★1～3

出現 ゲレンデ1・2（5話以降）／Xツリー

スノーゴロリンガ

HP 220 攻撃 130

攻撃 スノーボール 130 の/無/ブ

備考 －

入手 スノーボール3／400～500ゼニー／HPボール400

出現 裏ゲレンデ2／裏ドッシー入江

スノーゴロリンガG

HP 440 攻撃 260

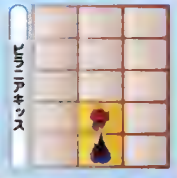
攻撃 スノーボール 260 の/無/ブ

備考 －

入手 スノーボール3★1～3

出現 裏ゲレンデ2／裏ドッシー入江

ピラニッシュ系



地中から飛び出して、隣のマスに移動する。何回かに一度はロックマンに隣接したタテとヨコのマスから飛び出して攻撃してくるので注意。ブレイク性能があるので、攻撃範囲を見極めて避けよう。ピラニアキッスは、飛び出す瞬間を狙えばカウンターがとれる。ホタルゲリが有効なので積極的に狙っていこう。

●移動タイプ ▶▶▶▶ 通常 ●

ピラニッシュ

HP 150　経験 40

攻撃 ピラニアキッス　40　カウンター

弱点 –

入手 ピラニアキッス1／300～450ゼニー／HPボール150

出現 プール　ドン湖1・2　王冠／タコ

ピラニッシュG

HP 300　経験 50

攻撃 ピラニアキッス　50　カウンター

弱点 –

入手 ピラニアキッス1★1～3

出現 プール　出現不明　ドン湖1・2　王冠　タコ

ピラニヤン

HP 180　経験 60

攻撃 ピラニアキッス　60　カウンター

弱点 –

入手 ピラニアキッス2／400～550ゼニー／HPボール250

出現 ドン湖1・2（6話以降）　沈没船／裏ドン湖2

ピラニヤンG

HP 360　経験 120

攻撃 ピラニアキッス　100　カウンター

弱点 –

入手 ピラニアキッス2★1～3

出現 ドン湖1・2（6話以降）／沈没船／裏ドン湖2

ピラニッガ

HP 200　経験 100

攻撃 ピラニアキッス　100　カウンター

弱点 –

入手 ピラニアキッス3／500～650ゼニー／HPボール350

出現 裏ドン湖2

ピラニッガG

HP 400　経験 200

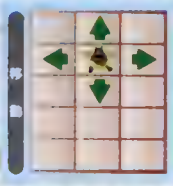
攻撃 ピラニアキッス　100　カウンター

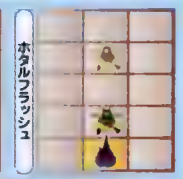
弱点 –

入手 ピラニアキッス3★1～3

出現 裏ドン湖2

ホタロー系





瞬間移動で動くが、出現した場所とその前後左右1マスしか移動しないので、移動先が予測しやすい。4マス分移動すると攻撃してくる。攻撃方法はホタルゲリとホタルフラッシュの2種類で、カウンターがとれるのはホタルゲリのみ。受付時間が長く、最前列に移動してくるのでカウンターはとりやすい。

カウンターターゲッティング

●移動タイプ ▶▶▶▶ フロート●

ホタロー

HP 210 経験 60

攻撃 ホタルゲリ / ホタルフラッシュ 攻 60 / – 無 / プラ

備考 –

入手 ホタルゲリ1／400～500ゼニー／HPボール250

出現 ドン村（6話以降）／ドッシー入江（6話以降）／展望（6話以降）／パミラビB・C・F

ホタローG

HP 420 経験 120

攻撃 ホタルゲリ / ホタルフラッシュ 攻 120 / – 無 / プラ

備考 –

入手 ホタルゲリ1★1～3

出現 ドン村（6話以降）／ドッシー入江（6話以降）／展望（6話以降）／パミラビB・C・F

ホタリーン

HP 230 経験 80

攻撃 ホタルゲリ / ホタルフラッシュ 攻 80 / – 無 / プラ

備考 –

入手 ホタルゲリ2／500～600ゼニー／HPボール350

出現 エランド／紋章

ホタリーンG

HP 460 経験 160

攻撃 ホタルゲリ / ホタルフラッシュ 攻 160 / – 無 / プラ

備考 –

入手 ホタルゲリ2★1～3

出現 エランド／紋章

ホタリッカ

HP 250 経験 100

攻撃 ホタルゲリ / ホタルフラッシュ 攻 100 / – 無 / プラ

備考 –

入手 ホタルゲリ3／600～700ゼニー／HPボール500

出現 裏TK2／裏ゲレンデ2

ホタリッカG

HP 500 経験 200

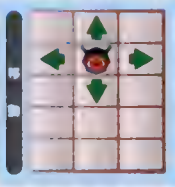
攻撃 ホタルゲリ / ホタルフラッシュ 攻 200 / – 無 / プラ

備考 –

入手 ホタルゲリ3★1～3

出現 裏TK2／裏ゲレンデ2

アイズ系



ポルティックアイ

アイズと同G以外は、回転しながら移動し、目が後方に向いているときはガード状態になる。一定間隔でロックマンのいる場所を狙って、対インビジブル性能のある電撃で3回攻撃してくるが、相手にロックオンされた瞬間にこちらの攻撃を当てればカウンターをとれる。

▲攻撃時と攻撃後の硬直を狙って攻撃を当てよう

●移動タイプ ▶▶▶▶ フロート●

アイズ

HP 120

攻撃 ポルティックアイ 5×3 の/無※/対イ

電撃 –

入手 ポルティックアイ1／100～250ゼニー／HPボール100

出現 ハコ／美術／ヤエバ／グルメ／ホテル／Sルーム／ゲレンデ1・2／氷像／宿泊M／土産／Xツリー／ベッド／塔リフト／管理／展望／ドン湖1・2／双眼鏡

アイズG

HP 240

攻撃 ポルティックアイ 10×3 の/無※/対イ

電撃 –

入手 ポルティックアイ1★1～3

出現 ハコ／美術／ヤエバ／グルメ／ホテル／Sルーム／ゲレンデ1・2／氷像／宿泊M／土産／Xツリー／ベッド／塔リフト／管理／展望／ドン湖1・2／双眼鏡（出現率高）

ガードアイ

HP 170

攻撃 ポルティックアイ 30×3 の/無※/対イ

電撃 –

入手 ポルティックアイ2／200～450ゼニー／HPボール300

出現 ムー／兵士間／かご間／大神殿／神官像

ガードアイG

HP 340

攻撃 ポルティックアイ 60×3 の/無※/対イ

電撃 –

入手 ポルティックアイ2★1～3

出現 ムー／兵士間／かご間／大神殿／神官像

プロテクトアイ

HP 230

攻撃 ポルティックアイ 40×3 の/無※/対イ

電撃 –

入手 ポルティックアイ3／500～650ゼニー／HPボール500

出現 裏ドッシー入江／裏ナス遺跡2

プロテクトアイG

HP 460

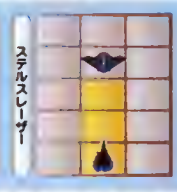
攻撃 ポルティックアイ 80×3 の/無※/対イ

電撃 –

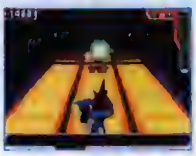
入手 ポルティックアイ3★1～3

出現 裏ドッシー入江／裏ナス遺跡2

ステルス系



瞬間移動するうえ、姿を消してしまうので、居場所を特定するのが難しい。ただし、消えているのは姿だけで、攻撃を当てることは可能なので、攻撃範囲の広いカードで対応するといい。ダメージを与えれば姿が現れる。攻撃範囲が表示されたあとを狙えばカウンターがとれる。



▲消えたらロックバスターを撃ちまくるのも手だ

●移動タイプ ▶▶▶▶ フロート●

ステルス

HP 220 | 弾数 20

攻撃 ステルスレーザー | 25×3 | の／無※

備考 －

入手 ステルスレーザー1／350～500ゼニー／HPボール300

出現 パミラピA～H／アジト／天空階段

ステルスG

HP 440 | 弾数 100

攻撃 ステルスレーザー | 50×3 | の／無※

備考 －

入手 ステルスレーザー1★1～3

出現 パミラピA～H／アジト／天空階段

メガステルス

HP 240 | 弾数 120

攻撃 ステルスレーザー | 40×3 | の／無※

備考 －

入手 ステルスレーザー2／550～700ゼニー／HPボール300

出現 裏ナス地上絵

メガステルスG

HP 480 | 弾数 240

攻撃 ステルスレーザー | 80×3 | の／無※

備考 －

入手 ステルスレーザー2★1～3

出現 裏ナス地上絵

ギガステルス

HP 260 | 弾数 150

攻撃 ステルスレーザー | 50×3 | マヒ／の／無※

備考 －

入手 ステルスレーザー3／750～900ゼニー／HPボール300

出現 次元2

ギガステルスG

HP 520 | 弾数 300

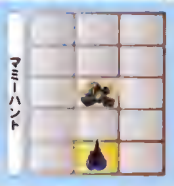
攻撃 ステルスレーザー | 100×3 | マヒ／の／無※

備考 －

入手 ステルスレーザー3★1～3

出現 次元2

エレミーラ系



●移動タイプ ▶▶▶▶ 通常

出現場所にしばらく停止したあと、前進してくる。ロックマンの2マス手前に到達すると、手を地中に潜り込ませてマヒを伴う攻撃をしてくる。他にもエレミーラ系がいた場合、便乗して攻撃してくるので注意しよう。カウンタータイミングは地中に手を潜り込ませた瞬間だ。

▲エレミーラ系は、待機中と移動中にHPが自動回復する

エレミーラ

HP 200 経験 60

攻撃 マミーハンド 80（40） マヒ／の

備考 カッコ内の数値は便乗攻撃時。便乗攻撃にマヒはつかない

入手 マミーハンド1／600～700ゼニー／HPボール300

出現 かご間／大神殿

エレミーラG

HP 400 経験 [illegible]

攻撃 マミーハンド 160（80） マヒ／の

備考 カッコ内の数値は便乗攻撃時。便乗攻撃にマヒはつかない

入手 マミーハンド1★1～3

出現 ★ムー／かご間／大神殿

エレマミー

HP 250 経験 [illegible]

攻撃 マミーハンド 100（50） マヒ／の

備考 カッコ内の数値は便乗攻撃時。便乗攻撃にマヒはつかない

入手 [illegible]／700～800ゼニー／HPボール450

出現 [illegible]

エレマミーG

HP 460 経験 [illegible]

攻撃 マミーハンド 200（100） マヒ／の

備考 カッコ内の数値は便乗攻撃時。便乗攻撃にマヒはつかない

入手 マミーハンド2★1～3

出現 次元1

エレファラオ

HP 270 経験 120

攻撃 マミーハンド 120（60） マヒ／の

備考 カッコ内の数値は便乗攻撃時。便乗攻撃にマヒはつかない

入手 マミーハンド3／800～900ゼニー／HPボール550

出現 [illegible]

エレファラオG

HP 520 経験 [illegible]

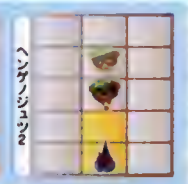
攻撃 マミーハンド 240（120） マヒ／の

備考 カッコ内の数値は便乗攻撃時。便乗攻撃にマヒはつかない

入手 マミーハンド3★1～3

出現 [illegible]TK2

ヌッキー系



ロックマンと同じ列にならないように移動を繰り返す。広範囲攻撃か、もしくはホーミングするバトルカードで対抗しよう。ヌッキーと同Gはソード、マネヌッキーと同Gはロングソード、バケヌッキーと同Gはワイドソードと、攻撃方法が異なるので注意。カウンタータイミングは攻撃する瞬間の回転中だ。

●移動タイプ ▶▶▶▶ 通常 ●

ヌッキー

HP 180 弱点 ―

攻撃 ヘンゲノジュツ 40 の／無／ソ

備考 ―

入手 ヘンゲノジュツ1／300～400ゼニー／HPボール200

ドロップ ★コダマ（6話以降）／ドン村／ドッシー入江／展望／ハウスS／クック／フランク屋／羊／双眼鏡

ヌッキーG

HP 360 弱点 80

攻撃 ヘンゲノジュツ 80 の／無／ソ

備考 ―

入手 ヘンゲノジュツ1★1～3

ドロップ ★コダマ（6話以降）／ドン村／ドッシー入江／展望／ハウスS／クック／フランク屋／羊／双眼鏡

マネヌッキー

HP 220 弱点 ―

攻撃 ヘンゲノジュツ2 60 の／無／ソ

備考 ―

入手 ヘンゲノジュツ2／500～600ゼニー／HPボール300

ドロップ 踏台／鉄板／Xツリー

マネヌッキーG

HP 440 弱点 120

攻撃 ヘンゲノジュツ2 120 の／無／ソ

備考 ―

入手 ヘンゲノジュツ2★1～3

ドロップ 踏台／鉄板／Xツリー

バケヌッキー

HP 250 弱点 100

攻撃 ヘンゲノジュツ 100 の／無／ソ

備考 ―

入手 ヘンゲノジュツ3／700～800ゼニー／HPボール500

ドロップ ナス乙女／裏ゲレンデ2／裏ナス地上絵

バケヌッキーG

HP 500 弱点 200

攻撃 ヘンゲノジュツ 200 の／無／ソ

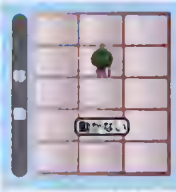
備考 ―

入手 ヘンゲノジュツ3★1～3

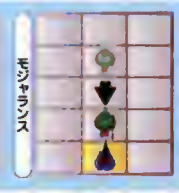
ドロップ ナス乙女／裏ゲレンデ2／裏ナス地上絵

モジャヘイ系

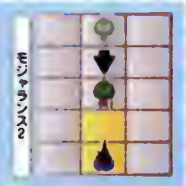
●移動タイプ ▶▶▶▶ 通常 ●



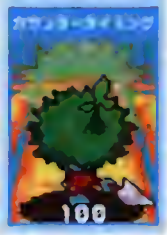
モジャランス



モジャランス2



移動はせずに、ロックマンが正面にくるまで待機する。正面に移動したら突進し、槍で突いてくる。カウンタータイミングは槍を突く瞬間だが、同軸にいると攻撃を受けやすいので、ワイドソードなど広範囲のカードで狙っていこう。モジャヘイと同G以外からの攻撃を受けるとHPバグが発生するので注意。



モジャヘイ

HP 100 接触 25

攻撃 モジャランス 25 ソ

備考 －

入手 モジャランス1／200～250ゼニー／HPボール150

出現 ハコ／ワゴン／美術／ヤエバ／グルメ／★ホテル／Sルーム／ゲレンデ1・2／雪ダル／噴水／氷像／宿泊M／土産／ベッド／ドッシー入江／ナンスカ（6話まで）／ナス地上絵（6話まで）／ナス遺跡1（6話まで）

モジャヘイG

HP 200 接触 50

攻撃 モジャランス 50 ソ

備考 －

入手 モジャランス1★1～3

出現 ハコ／ワゴン／美術／ヤエバ／グルメ／★ホテル／Sルーム／ゲレンデ1・2／雪ダル／噴水／氷像／宿泊M／土産／ベッド／ドッシー入江／ナンスカ（6話まで）／ナス地上絵（6話まで）／ナス遺跡1（6話まで）

モジャグンソウ

HP 200 接触 80

攻撃 モジャランス2 80 HPバグ1／ソ

備考 攻撃は障害物を貫通

入手 [illegible]

出現 [illegible]

モジャグンソウG

HP 400 接触 160

攻撃 モジャランス2 160 HPバグ1／ソ

備考 攻撃は障害物を貫通

入手 モジャランス2★1～3

出現 ナス遺跡1・2（7話以降）／聖炎

モジャゲンスイ

HP 230 接触 100

攻撃 モジャランス2 100 HPバグ1／ソ

備考 攻撃は障害物を貫通

入手 モジャランス3／600～650ゼニー／HPボール500

出現 ナス乙女／次元1・2／裏コダマ／壊バス停

モジャゲンスイG

HP 460 接触 200

攻撃 モジャランス2 200 HPバグ1／ソ

備考 攻撃は障害物を貫通

入手 モジャランス3★1～3

出現 ナス乙女／次元1・2／裏コダマ／壊バス停

コガラシマル系

●移動タイプ ▶▶▶▶ フロート●

左右に移動し、ロックマンとタテ軸が一緒になると体にまとっていたコガラシを投げつけてくる。カウンタータイミングはコガラシを発射する瞬間だが、コガラシが邪魔で攻撃が当たらない場合も。広範囲に攻撃判定のあるもの、またはブレイク性能を持つカードで攻撃しよう。

▲ウォーロックアタックを使った攻撃も有効だ

コガラシマル

HP 180　速度 70

攻撃 コガラシ　70　の／無／風

備考 攻撃は障害物を貫通

入手 コガラシ1／400～600ゼニー／HPボール250

出現 パミラピA～H／天空階段

コガラシマルG

HP 360　速度 140

攻撃 コガラシ　140　の／無／風

備考 攻撃は障害物を貫通

入手 コガラシ1★1～3

出現 パミラピA～H／天空階段

タツマキマル

HP 210　速度 90

攻撃 コガラシ　90　の／無／風

備考 攻撃は障害物を貫通

入手 コガラシ2／550～750ゼニー／HPボール400

出現 ナス乙女／壊バス停／風車

タツマキマルG

HP 420　速度 180

攻撃 コガラシ　180　の／無／風

備考 攻撃は障害物を貫通

入手 コガラシ2★1～3

出現 ナス乙女／壊バス停／風車

フウジンマル

HP 230　速度 110

攻撃 コガラシ　110　の／無／風

備考 攻撃は障害物を貫通

入手 コガラシ3／750～950ゼニー／HPボール500

出現 裏ヒルズ／裏ナス地上絵

フウジンマルG

HP 460　速度 220

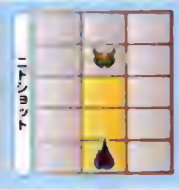
攻撃 コガラシ　220　の／無／風

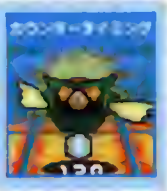
備考 攻撃は障害物を貫通

入手 コガラシ3★1～3

出現 裏ヒルズ／裏ナス地上絵

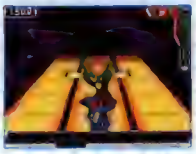
フラッター系





高速で瞬間移動を繰り返し、一定間隔でニードルショットを発射する。カウンタータイミングは発射の瞬間だが、受付時間が短く狙いにくい。前方に出現したときに、偶然カウンターをとれる場合もあるが、攻撃後の硬直時間が長めなので、そこを狙ったほうが倒しやすい。

●移動タイプ ▶▶▶▶ フロート●



▲フラッター自身は手前まで移動してくることも

フラッター

HP 120

攻撃 ニードルショット

備考 －

入手 ニドラッシュ1／300～400ゼニー／HPボール200

出現 ボ／パミラビA

フラッターG

HP 240

攻撃 ニードルショット

備考 －

入手 ニドラッシュ1★1～3

出現 ボ（出現率高）／パミラビA

フラッタリオン

HP 150

攻撃 ニードルショット

備考

入手 50ゼニー／HPボール350

出現

フラッタリオンG

HP 300

攻撃 ニードルショット

備考 －

入手 ニドラッシュ2★1～3

出現 パミラビA～H／天空階段

フラッタライザー

HP 170

攻撃 ニードルショット

備考 －

入手 ニドラッシュ3／600～700ゼニー／HPボール500

出現 ナス乙女／次元1／裏ドッシー入江／風車

フラッタライザーG

HP 340

攻撃 ニードルショット

備考

入手 ニドラッシュ3★1～3

出現 ナス乙女／次元1／裏ドッシー入江／風車

オロロン系

見た目はゆっくり移動しているが、ときおり消えながら瞬間移動を使ってくる。個体によって投げる帽子（オロロンハット）の軌道が違うので注意しよう。カウンタータイミングは帽子を投げる瞬間なので、敵が正面に出現したあと、一呼吸置いてから攻撃するとカウンターが発生しやすい。

●移動タイプ ▶▶▶▶ フロート●

オロロン

HP 100　接触 30

攻撃 オロロンハット　30　ニュートラル

備考 －

入手 オロロンハット1／100～300ゼニー／HPポール100

出現 パソコン TK1 2 ちが廃墟 アンテナ レート

オロロンG

HP 150　接触 [illegible]

攻撃 オロロンハット　35　ニュートラル

備考 －

入手 オロロンハット1★1～3

出現 パソコン TK1 2 ちが廃墟 アンテナ 出現率高 レート

オルルン

HP 190　接触 60

攻撃 オロロンハット2　60　ニュートラル

備考 －

入手 オロロンハット2／350～550ゼニー／HPポール300

出現 ルルス（6駅上層 TK1 2（6駅上層 ミラビル E G・H／天空階段

オルルンG

HP 380　接触 120

攻撃 オロロンハット2　120　ニュートラル

備考 －

入手 オロロンハット2★1～3

出現 ルルス（6駅上層 TK1 2（6駅上層 ミラビル E G・H／天空階段

オリリン

HP 220　接触 130

攻撃 オロロンハット3　130　ニュートラル

備考 －

入手 オロロンハット3／550～750ゼニー／HPポール450

出現 裏TK2／裏ドッシー入江／裏ナス遺跡2

オリリンG

HP 440　接触 140

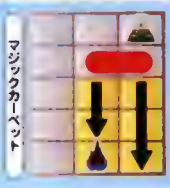
攻撃 オロロンハット3　140　ニュートラル

備考 －

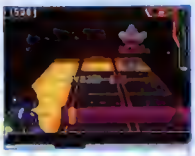
入手 オロロンハット3★1～3

出現 裏TK2／裏ドッシー入江／裏ナス遺跡2

カカペット系



瞬間移動するウィルス。一定間隔で2列を攻撃するマジックカーペットを敷き詰める。攻撃したあとのパネルは、カカペットと同Gはくさむら、カカペーニョと同Gはこおり、カカペギロと同Gはどくぬまに変化させる。カーペットを投げる瞬間を狙うとカウンターがとれる。



▲バトルカードを使い、変化したパネルを活用しよう

●移動タイプ ▶▶▶▶ フロート●

カカペット

HP 160　攻撃 40

攻撃 マジックカーペット　40　の／無

備考 攻撃範囲がくさむらパネルに変化

入手 グリージカーペット／400～500ゼニー／HPボール300

出現 ナンスカ／ナス地上絵／ナス遺跡1・2／ムー像／トンボ／烏台／アンモ／パミラビA／裏ゲレンデ2

カカペットG

HP 320　攻撃 [illegible]

攻撃 マジックカーペット　80　の／無

備考 攻撃範囲がくさむらパネルに変化

入手 グリーンカーペット★1～3

出現 ★スパル周囲／ナンスカ／ナス地上絵／ナス遺跡1・2／ムー像／トンボ／烏台／アンモ／パミラビA／裏ゲレンデ2

カカペーニョ

HP 190　攻撃 [illegible]

攻撃 マジックカーペット　120　の／無

備考 攻撃範囲がこおりパネルに変化

入手 [illegible]650ゼニー／HPボール400

出現 次元2／裏ヒルズ／裏ゲレンデ2

カカペーニョG

HP 380　攻撃 240

攻撃 マジックカーペット　240　の／無

備考 攻撃範囲がこおりパネルに変化

入手 ブルーカーペット★1～3

出現 次元2／裏ヒルズ／裏ゲレンデ2

カカペギロ

HP 220　攻撃 140

攻撃 マジックカーペット　140　の／無

備考 攻撃範囲がどくぬまパネルに変化

入手 パープルカーペット／700～800ゼニー／HPボール550

出現 次元2

カカペギロG

HP 440　攻撃 280

攻撃 マジックカーペット　280　の／無

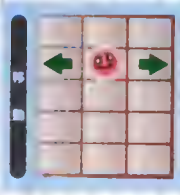
備考 攻撃範囲がどくぬまパネルに変化

入手 パープルカーペット★1～3

出現 次元2

パサラン

●移動タイプ ▶▶▶▶ フロート●



ゆっくり左右に移動しながら、一定間隔で弾を落とす。攻撃を1回当てると分散してしまい、しばらくダメージを与えられなくなるので、ロックバスターでの攻撃は控えたい。逆に風性能があればダメージに関係なく一撃で倒せる。カウンタータイミングは赤くなった瞬間だ。

▲分散するとしばらくダメージを与えられなくなる

パサラン

HP 140　接触 20

攻撃 ケサランパサラン ● 10×2 の／無

備考 －

入手 ケサランパサラン1／300～400ゼニー／HPボール200

出現 路台／コダマSW／ドンSW／展望／ナスSW

パサランG

HP 280　接触 40

攻撃 ケサランパサラン ● 20×2 の／無

備考 －

入手 ケサランパサラン1★1～3

出現 路台／コダマSW／ドンSW／展望／ナスSW

フワラン

HP 170　接触 45

攻撃 ケサランパサラン ● 15×3 の／無

備考 －

入手 ケサランパサラン2／450～550ゼニー／HPボール400

出現 展望（6話以降）／王冠／タコ／沈没船／ナスSW／ナンスカ／ナス地上絵／ナス遺跡1・2／アンモ／パミラピA～H／アジト／天空階段

フワランG

HP 340　接触 90

攻撃 ケサランパサラン ● 30×3 の／無

備考 －

入手 ケサランパサラン2★1～3

出現 展望（6話以降）／王冠／タコ／沈没船／ナスSW／ナンスカ／ナス地上絵／ナス遺跡1・2／アンモ／パミラピA～H／アジト／天空階段

ポワラン

HP 200　接触 140

攻撃 ケサランパサラン ● 35×4 [illegible]

備考 －

入手 ケサランパサラン3／750～850ゼニー／HPボール600

出現 裏ドン湖2／裏ナス遺跡2

ポワランG

HP 400　接触 280

攻撃 ケサランパサラン ● 70×4 の／無

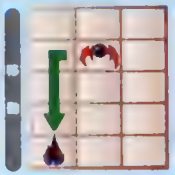
備考 －

入手 ケサランパサラン3★1～3

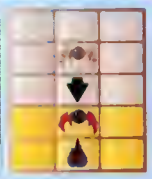
出現 裏ドン湖2／裏ナス遺跡2

ハンマリー系

●移動タイプ ▶▶▶▶ 通常



ハンマーウェポン



ロックマンを目指して高速で接近してくる。最前列に到達するとハンマーを振り下ろし、周囲8マスに衝撃波を発生させる。ハンマーにはブレイク性能があるので、注意しつつ衝撃波をガードしよう。ハンマーを振り上げたところを狙えば、比較的簡単にカウンターがとれる。

▲バトルが長引く原因になるウィルス。先に倒そう

ハンマリー

HP 230 接触 40

攻撃 ハンマーウェポン 90 の/無/ブ

特殊 攻撃は障害物を貫通、ブレイク性能はハンマー直撃時のみ

入手 ハンマーウェポン1／500～600ゼニー／HPボール400

出現 ムー／大神殿

ハンマリーG

HP 460 接触 80

攻撃 ハンマーウェポン 180 の/無/ブ

特殊 攻撃は障害物を貫通、ブレイク性能はハンマー直撃時のみ

入手 ハンマーウェポン1★1～3

出現 ムー／★兵士陶／大神殿

ハンマリオ

HP 250 接触 140

攻撃 ハンマーウェポン 140 の/無/ブ

特殊 攻撃は障害物を貫通、ブレイク性能はハンマー直撃時のみ

入手 ハンマーウェポン2／650～750ゼニー／HPボール550

出現 高ヒルズ／塔D

ハンマリオG

HP 500 接触 280

攻撃 ハンマーウェポン 280 の/無/ブ

特殊 攻撃は障害物を貫通、ブレイク性能はハンマー直撃時のみ

入手 ハンマーウェポン2★1～3

出現 高ヒルズ／塔D

ハンマリドン

HP 280 接触 180

攻撃 ハンマーウェポン 180 の/無/ブ

特殊 攻撃は障害物を貫通、ブレイク性能はハンマー直撃時のみ

入手 ハンマーウェポン3／800～900ゼニー／HPボール750

出現 次元2

ハンマリドンG

HP 560 接触 360

攻撃 ハンマーウェポン 360 の/無/ブ

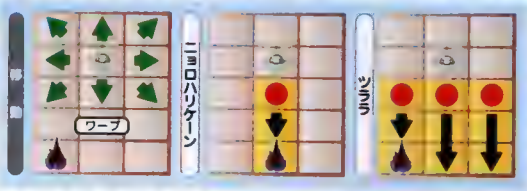
特殊 攻撃は障害物を貫通、ブレイク性能はハンマー直撃時のみ

入手 ハンマーウェポン3★1～3

出現 次元2

ニョロフーン系

●移動タイプ ▶▶▶▶ フロート●



ロックマンとタテ軸が合わないように瞬間移動するウィルス。特定のパネルに乗った状態で攻撃されると特殊な効果が追加される。くさむらは味方ウィルスのHP回復、こおりはツララ攻撃、どくぬまはロックマンのHP減少となる。カウンターは回転開始時にとれるので、攻撃範囲の広いバトルカードで狙おう。

ニョロフーン

HP 160　経験 70

攻撃
- ニョロハリケーン　70　の／無／風
- ツララ　50　の／無

備考　攻撃は障害物を貫通　攻撃位置がノーマルパネルに変化

入手　ジャングルストーム／600～780ゼニー／HPボール450

出現　裏コダマ／壊バス停

ニョロフーンG

HP 320　経験 140

攻撃
- ニョロハリケーン　140　の／無／風
- ツララ　100　の／無

備考　攻撃は障害物を貫通　攻撃位置がノーマルパネルに変化

入手　ジャングルストーム★1～3

出現　裏コダマ／壊バス停

ニョロバーン

HP 180　経験 90

攻撃
- ニョロハリケーン　90　の／無／風
- ツララ　70　の／無

備考　攻撃は障害物を貫通　攻撃位置がノーマルパネルに変化

入手　スノーストーム／700～880ゼニー／HPボール550

出現　裏ゲレンデ2

ニョロバーンG

HP 360　経験 280

攻撃
- ニョロハリケーン　180　の／無／風
- ツララ　140　の／無

備考　攻撃は障害物を貫通　攻撃位置がノーマルパネルに変化

入手　スノーストーム★1～3

出現　裏ゲレンデ2

ニョロフンガー

HP 200　経験 110

攻撃
- ニョロハリケーン　110　の／無／毒
- ツララ　90　の／無

備考　攻撃は障害物を貫通、攻撃位置がノーマルパネルに変化

入手　ポイズンストーム／800～980ゼニー／HPボール650

出現　次元2

ニョロフンガーG

HP 400　経験 220

攻撃
- ニョロハリケーン　220　の／無／毒
- ツララ　180　の／無

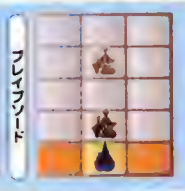
備考　攻撃は障害物を貫通、攻撃位置がノーマルパネルに変化

入手　ポイズンストーム★1～3

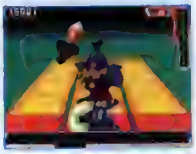
出現　次元2

モノソード系

●移動タイプ ▶▶▶▶ 通常 ●



移動はしないでその場に待機し続けるウィルス。攻撃していないときはガード状態になり、こちらからの通常攻撃はいっさい受け付けないが、ブレイク性能がある攻撃ならば一撃で倒せる。一定間隔で目前に現れ、剣で斬りつける。振り上げたときがカウンタータイミングだ。



▲モノソーディルはワイドソードを使ってくる

モノソード

HP 160 | 経験 [illegible] | 攻撃 [illegible] [illegible] | 備考 – | 入手 エレキスラッシュ 400～490ゼニー HPポール200 | 出現 ドン湖1 2 [illegible] タコ ★ナンスカ 6獄山脈 ナス地上線

モノソードG

HP 320 | 経験 [illegible] | 攻撃 [illegible] [illegible] | 備考 – | 入手 エレキスラッシュ★1～3 | 出現 ドン湖1 2 [illegible] タコ ★ナンスカ 6獄山脈 ナス地上線

モノソーディン

HP 180 | 経験 [illegible] | 攻撃 [illegible] [illegible] | 備考 – | 入手 [illegible] 550～640ゼニー／HPポール350 | 出現 [illegible] ム一像 [illegible]台

モノソーディンG

HP 360 | 経験 [illegible] | 攻撃 [illegible] [illegible] | 備考 – | 入手 ウッドスラッシュ★1～3 | 出現 沈没船／ム一像／[illegible]台

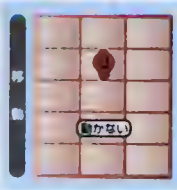
モノソーディル

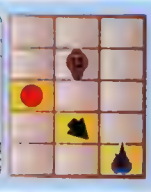
HP 240 | 経験 [illegible] | 攻撃 ブレイブソード [illegible] [illegible] | 備考 ワイドソードで攻撃 | 入手 ファイアスラッシュ 700～790ゼニー HPポール550 | 出現 裏コダマ／裏TK2

モノソーディルG

HP 480 | 経験 [illegible] | 攻撃 ブレイブソード [illegible] [illegible] | 備考 ワイドソードで攻撃 | 入手 ファイアスラッシュ★1～3 | 出現 裏コダマ／裏TK2

モアイアン系





土台は移動せず、本体である頭を転がして攻撃してくる。土台に攻撃してもダメージは与えられないので、本体の頭を狙おう。カウンタータイミングは土台から頭が外れる瞬間で、受付時間も短く、意外と狙いにくい。攻撃手段でもある頭はブレイク性能があるので注意しよう。

▲頭が戻った瞬間が、絶好の攻撃チャンスとなる

●移動タイプ ▶▶▶▶ 通常

モアイアン

HP 200　撃破 40

攻撃 バウンドモアイ　70　の／無／プ

報酬 －

入手 モアイフォール1／450～650ゼニー／HPポール300

出現 ナンスカ／ナス地上絵／ナス遺跡1／ナス遺跡2（6話まで）／ムー像／電流岩／トンボ／燭台／アンモ／神官像

モアイアンG

HP 400　撃破 140

攻撃 バウンドモアイ　140　の／無／プ

報酬 －

入手 モアイフォール1★1～3

出現 ナンスカ／ナス地上絵／ナス遺跡1／ナス遺跡2（6話まで）／ムー像／電流岩／トンボ／燭台／アンモ／神官像（出現率高）

ストーンヘッド

HP 240　撃破 100

攻撃 バウンドモアイ　100　の／無／プ

報酬 －

入手 モアイフォール2／600～800ゼニー／HPポール450

出現 ナンスカ（7話以降）／ナス地上絵（7話以降）／ナス遺跡1・2（7話以降）／聖炎

ストーンヘッドG

HP 480　撃破 200

攻撃 バウンドモアイ　200　の／無／プ

報酬 －

入手 モアイフォール2★1～3

出現 ナンスカ（7話以降）／ナス地上絵（7話以降）／ナス遺跡1・2（7話以降）／聖炎

ジャイアントフェイス

HP 300　撃破 200

攻撃 バウンドモアイ　200　の／無／プ

報酬 －

入手 モアイフォール3／750～950ゼニー／HPポール600

出現 裏ドン湖2／裏ナス地上絵

ジャイアントフェイスG

HP 600　撃破 400

攻撃 バウンドモアイ　400　の／無／プ

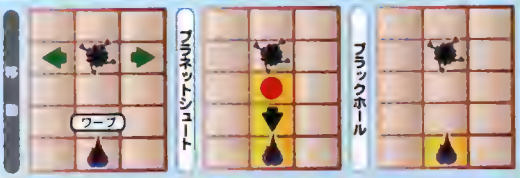
報酬 －

入手 モアイフォール3★1～3

出現 裏ドン湖2／裏ナス地上絵

ヘルブラック系

●移動タイプ ▶▶▶▶ フロート●



ロックマンと同じ列に瞬間移動を繰り返すウィルスで、飛び道具のプラネットシュートとHPを吸い取るブラックホールを使ってくる。カウンタータイミングはプラネットシュートを撃ってきた瞬間だが、受付時間が短く、ソード系のカードでしかダメージを与えられない敵なので、狙うのは難しいだろう。

カウンタータイミング

ヘルブラック

HP 90 接触 －

攻撃 プラネットシュート 110 無／プ
ブラックホール 60 風

弱点 プラネットシュートのHP：1（ガード状態）

入手 ブラックホール1／500～670ゼニー／HPボール400

出現 兵士間／かご間／大神殿／紋章

ヘルブラックG

HP 180 接触 －

攻撃 プラネットシュート 220 無／プ
ブラックホール 120 風

弱点 プラネットシュートのHP：1（ガード状態）

入手 ブラックホール1／650～780ゼニー／HPボール450

出現 兵士間／かご間／大神殿／紋章

キラーブラック

HP 150 接触 －

攻撃 プラネットシュート 140 無／プ
ブラックホール 90 風

弱点 プラネットシュートのHP：1（ガード状態）

入手 ブラックホール2／650～820ゼニー／HPボール500

出現 次元1

キラーブラックG

HP 300 接触 －

攻撃 プラネットシュート 250 無／プ
ブラックホール 180 風

弱点 プラネットシュートのHP：1（ガード状態）

入手 ブラックホール2／750～880ゼニー／HPボール600

出現 次元1

デビルブラック

HP 170 接触 －

攻撃 プラネットシュート 160 無／プ
ブラックホール 120 風

弱点 プラネットシュートのHP：1（ガード状態）

入手 ブラックホール3／800～970ゼニー／HPボール700

出現 裏TK2

デビルブラックG

HP 340 接触 －

攻撃 プラネットシュート 320 無／プ
ブラックホール 240 風

弱点 プラネットシュートのHP：1（ガード状態）

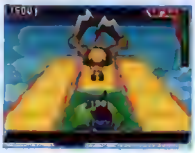
入手 ブラックホール3／850～980ゼニー／HPボール800

出現 裏TK2

バサリカ系

瞬間移動タイプだが、周囲8マスに移動するので対応はしやすい。種類ごとに攻撃回数が異なり、1回斬りつけたあと、2回目以降はバサリカと同Gが3回、バサリグルと同Gが4回、バサリッガーと同Gが6回連続で斬りつける。カウンターターイミングは剣を振り上げたときだ。

●移動タイプ ▶▶▶▶ 通常 ●



▲連続斬りの最後は、必ず両手斬りを仕掛けてくる

バサリカ

HP 190　経験 60

攻撃 ベルセルクソード ● 60 の／無／ソ

弱点 –

入手 ベルセルクソード1／400～580ゼニー／HPポール350

出現 ナス遺跡1・2／ムー像／聖炎／パミラピD・E・G／天空階段

バサリカG

HP 380　経験 120

攻撃 ベルセルクソード ● 120 の／無／ソ

弱点 –

入手 ベルセルクソード1★1～3

出現 ナス遺跡1・2／ムー像／聖炎／パミラピD・E・G／天空階段

バサリグル

HP 220　経験 80

攻撃 ベルセルクソード ● 80 の／無／ソ

弱点 –

入手 ベルセルクソード2／550～730ゼニー／HPポール500

出現 ムー／兵士間／大神殿

バサリグルG

HP 440　経験 160

攻撃 ベルセルクソード ● 160 の／無／ソ

弱点 –

入手 ベルセルクソード2★1～3

出現 ムー／兵士間／大神殿

バサリッガー

HP 240　経験 120

攻撃 ベルセルクソード ● 120 の／無／ソ

弱点 –

入手 ベルセルクソード3／700～880ゼニー／HPポール650

出現 次元2／裏ナス遺跡2

バサリッガーG

HP 480　経験 240

攻撃 ベルセルクソード ● 240 の／無／ソ

弱点 –

入手 ベルセルクソード3★1～3

出現 次元2／裏ナス遺跡2

エランド系

●移動タイプ ▶▶▶▶ フロート●

他のウィルスと違い6種類存在する（Gを含めると12種類）。こちらからの攻撃は盾で防御されてしまうので、相手から軸を合わせてくる攻撃をかわして反撃しよう。エランド系はソードとレーザーを使って攻撃してくる。ソードで斬り付ける瞬間を狙えばカウンターをとることができる。

エランド

HP 180　接触 30

攻撃 ムーソード 50 の/無/ソ
ムーレーザー 50 の/無/ソ

備考 –

入手 500～700ゼニー、HPボール400

出現 イベントのみ

エランドG

HP 250　接触 50

攻撃 ムーソード 50 の/無/ソ
ムーレーザー 70 の/無/ソ

備考 –

入手 700～920ゼニー、HPボール500

出現 イベントのみ

エランドレッド

HP 230　接触 50

攻撃 ムーソード 50 の/無/ソ
ムーレーザー 70 の/無/ソ

備考 –

入手 600～800ゼニー、HPボール500

出現 アジト、エランド

エランドレッドG

HP 330　接触 100

攻撃 ムーソード 100 の/無/ソ
ムーレーザー 120 の/無/ソ

備考 –

入手 800～1020ゼニー／HPボール600

出現 アジト／エランド（出現率高）

エランドブルー

HP 230　接触 50

攻撃 ムーソード 50 の/無/ソ
ムーレーザー 70 の/無/ソ

備考 –

入手 700～900ゼニー／HPボール700

出現 アジト／エランド

エランドブルーG

HP 330　接触 100

攻撃 ムーソード 100 の/無/ソ
ムーレーザー 120 の/無/ソ

備考 –

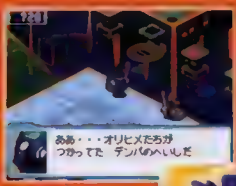
入手 900～1120ゼニー、HPボール600 or 700

出現 アジト／エランド（出現率高）

COLUMN

ムーの超科学が生んだ命なき兵士

オリヒメたちが使役する古代電波兵士。太古の昔に、電波を見ることができたムー人の手によって生み出された。ムーが滅びた現在もムー大陸を彷徨い続けている。エランドは、胸に刻まれた古代文字によってコントロールされており、個体ごとに設定された古代文字を胸に刻むと、すべての機能が停止する。



◀オリヒメが復活させたムー大陸には、エランドの残骸があちこちに転がっていた

▶ロノクマンは、古代ムー人の助言のおかげでエランドとの戦いを避けることができた

エランドグリーン

HP 230　強敵 50

攻撃			
ムーソード	50	の／無／ソ
ムーレーザー	70	の／無／プ

備考 －

入手 800～1000ゼニー／HPポール800

出現 アジト／エランド

エランドグリーンG

HP 330　強敵 100

攻撃		
ムーソード	100	の／無／ソ
ムーレーザー	120	の／無／プ

備考 －

入手 1000～1220ゼニー／HPポール800

出現 アジト／エランド（出現率高）

エランドイエロー

HP 230　強敵 50

攻撃		
ムーソード	50	の／無／ソ
ムーレーザー	70	の／無／プ

備考 －

入手 900～1100ゼニー／HPポール800

出現 アジト／エランド

エランドイエローG

HP 330　強敵 100

攻撃		
ムーソード	100	の／無／ソ
ムーレーザー	120	の／無／プ

備考 －

入手 1100～1320ゼニー／HPポール900

出現 アジト／エランド（出現率高）

エランドパープル

HP 300　強敵 50

攻撃		
ムーソード	50	の／無／ソ
ムーレーザー	70	の／無／プ

備考 －

入手 1000～1200ゼニー／HPポール900

出現 アジト

エランドパープルG

HP 400　強敵 100

攻撃		
ムーソード	100	の／無／ソ
ムーレーザー	120	の／無／プ

備考 －

入手 1200～1420ゼニー／HPポール950

出現 アジト

COLUMN

特殊なエンカウント

特殊なエンカウントとは、通常のウィルスよりも大きいGウィルスと遭遇することを指す。ここでは特殊エンカウントが発生しやすい、Gウィルスの出現位置をまとめて紹介していく。

モエローターG

出現場所 ヒルズ前通りの電波

出現話数 第1話開始から

備考

高速道路の上で敵に遭遇すると、特殊エンカウントが必ず発生する。

ラビジェットG

出現場所 ヤエバリゾートの電波

出現話数 第2話開始から

備考

敷地内にある2つの雪ダルマ付近で敵に遭遇すると、必ずラビジェットGが出現。

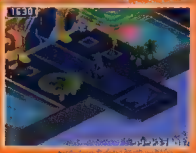
モジャヘイG

出現場所 リゾートホテルの電波

出現話数 第2話開始から

備考

リゾートホテル内にある観葉植物付近で敵に遭遇すると特殊エンカウントが発生。



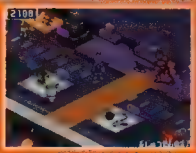
ドッカーンG

出現場所 美術館の電波

出現話数 第3話開始から

備考

ベルセルクの美術品近くが、特殊エンカウントが発生するポイントになっている。



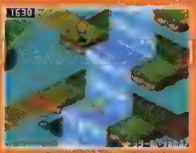
サワニカーG

出現場所 ドッシーの入り江の電波

出現話数 第4話開始から

備考

マップ中央にある滝の裏で敵に遭遇すると、特殊エンカウントが発生する。



ヌッキーG

出現場所 コダマタウンの電波

出現話数 第5話開始から

備考

公園の外周に植えられた樹木付近で敵に遭遇すると、特殊エンカウントが発生。

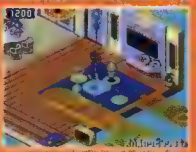
カカベットG

出現場所 スバルのリビングの電波

出現話数 第6話開始から

備考

テレビ前のカーペット上で敵に遭遇すると、必ずカカベットGが出現する。



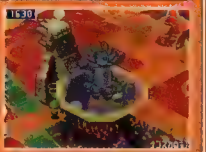
モノソードG

出現場所 ナンスカの電波

出現話数 第6話開始から

備考

ゴンターガの像付近で敵に遭遇すると、モノソードGが必ず出現する。



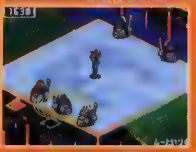
エレミーラG

出現場所 ムー大陸

出現話数 第7話開始から

備考

入口付近の壊れたエランド付近で敵と遭遇すると、エレミーラGが出現する。



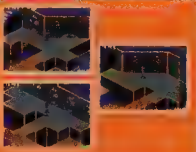
ハンマリーG

出現場所 兵士の間

出現話数 第7話開始から

備考

エランドが眠る壁の周辺（下段）で敵と遭遇すると、ハンマリーGが出現する。



対ボス・電波人間戦略

ボスバトルで勝利を勝ち取る戦法を伝授！

8

BOSS STRATEGY

ボスデータ

ロックマンに襲い掛かってくるボスは、他のウィルスとは比較にならないほどの強さを誇る強敵。弱点とカウンタータイミングをしっかりと把握し、デリートタイム短縮を目指そう。

ページの見方

① ボスのグラフィック

② ボスの名称

③ ボス本体の属性

無属性　炎属性　水属性
電気属性　木属性

④ ボスのHP

ボスの種類別に、それぞれの数値を記載。

⑤ 接触時のダメージ

ボスの種類別に、それぞれの数値を記載。

⑥ ボスの解説

⑦ 移動タイプ

通常：通常の移動
フロート：パネルを浮いた状態で移動する※どくぬまパネル、ゼツエンパネルの効果を受けない。
ワープ：瞬間移動でパネル上を移動する。

⑧ スーパーアーマーの有無

攻撃でのけぞるかのけぞらないかを示す。

⑨ 攻撃方法の名称

⑩ 攻撃の属性

無属性　炎属性　水属性
電気属性　木属性

⑪ 攻撃力

使用してくる技の攻撃力。ボスの種類によって異なるため、それぞれの数値を記載。

⑫ 追加効果および性能

略称は以下のとおり。
マ：マヒ、混：混乱、凍：凍結、バ：バブル、暗：暗転、の：のけぞり性能、無：無敗性能、ブ：ブレイク性能、対イ：対インビジブル性能、ソ：ソード性能、属：属性能、ブラ：ブラインド、移不：移動不能
※印が併記されたものは、複数ヒットの最後の攻撃にのみ発生する。

⑬ カウンタータイミング

⑭ 攻撃範囲

ボスの攻撃範囲
種類によって変化及び増加する攻撃範囲
弾
設置物
攻撃の誘爆
攻撃の軌道およびボス、ウィルスの移動

⑮ 攻撃の解説

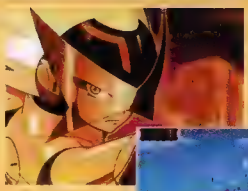
⑯ 戦闘時の注意点

⑰ 初戦時の注意点とオススメカード

⑱ EX戦以降の注意点とオススメカード

DXボスとは

DXボスとは普通にゲームをプレイするだけでは登場しない特殊なボスキャラクターのことで、戦うためにはタカラトミーから発売されているカードを購入する必要がある。特殊な条件下でのみ戦えるとあって、DXボスの戦闘力は他ボスと比べて非常に高く、とくに攻撃力の数値が大幅にパワーアップしている。当然、戦闘は熾烈を極めたものになると思われるので、しっかりとフォルダ内のバトルカードを編集し、持てる力のすべてを出し切らないと勝利するのは難しいだろう。本書で紹介しているDXボスの数は6体だが、これら以外にもまだまだ登場する。未確認情報ではあるが、全部で10体以上存在するという噂も。



◀黄金に輝くブライDX登場。通常のプレイではDXボスとは戦えない

▶まさに別格の強さ。通常のボスと戦うような気持ちでは瞬殺されるぞ

ボス戦の基本戦術

ここでは、ボス戦に挑むにあたって、注意しなければならない点を解説していく。基本的な戦い方は、他のウィルス戦と大幅に変える必要はないが、ボスによっては、フィールドの特徴や属性、持っている特殊能力が大きく変化することもあるので、フォルダを編集し直す必要が出てくる場合もある。得意とする戦術をベースに、敵の弱点属性のカードを多くフォルダに入れるなどして対応するといいだろう。それでも歯が立たない場合は、防御用のカードを充実させるなどして、守りを重視した戦い方に変えるのも手だ。

弱点属性を突く

敵の弱点を突くのは戦闘の基本。当然、ボス戦でも弱点である属性攻撃でダメージを与えるのが基本戦術となる。敵が無属性の場合は、足を止めることを優先して考えよう。バブル状態にすれば、敵の動きを止めたあとに電気属性のカードで大ダメージを与えられる。パラライズステージ、マヒプラスなどを使って動きを止め、連続攻撃を狙ってもいいだろう。木属性の敵には、炎属性の攻撃が有効だが、グリーンカーペットやクサムラステージで敵の足元をくさむらパネルにしておくとさらに効果的。弱点属性に加え、地形効果によってダメージがさらに増加するぞ。

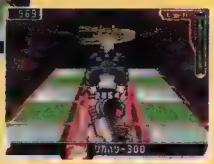
◀無属性のボスには、キャンサーバブルがオススメ。電気属性でダメージが倍に

▶動きを止めたい場合には、マヒ、バブル、凍結状態にできるカードを使おう

防御用のカードを充実させる

インビジブルを3枚入れておくのは対ボス戦のセオリー。カード運にも左右されるが、ホーリーパネル+オーラの組み合わせも効果的だ。ホーリーパネルによって強化されたオーラならば、ボスの攻撃の約半数を無効化できるぞ。

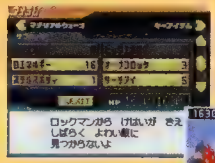
◀インビジブルを使えば、相手の攻撃を気にせずにダメージを与えていける



▶体力面が心配な人は、ダメージを回復させるカードをフォルダに入れておこう

SPボスとエンカウントするコツ

SPボスは通常のウィルスと同じように、突然エンカウントする。遭遇率を高めたいときには、ステルスボディを使ってザコ敵の出現を抑制したり、SPボスの属性に対応したサーチ系のアイテムを使うといいだろう。



◀ステルスボディは、SPボス以外の敵とエンカウントしなくなるので便利

▶サーチ系のアイテムを使えば、SPボスとエンカウントしやすくなる

ファントム・ブラック

オリヒメの部下・ハイドが電波変換した姿で、フィールド上を瞬間移動しながら、ステッキやマントで攻撃を仕掛けてくる。攻撃後の硬直時間が長いので、シールド防御や左右への回避からの反撃でダメージを与えていくといい。相手を追尾するカードや攻撃範囲の広いカードでの攻撃も有効だ。

HP	接触
通常	通常
500	20
EX	EX
1500	90
SP	SP
1800	180
IF	IF
2200	200
DX	DX
4200	500

移動タイプ	ワープ／フロート	アーマー	-

ステッキソード

攻撃力	効果	の／無／ソ
通常	カウンタータイミング	
20		
EX		
90		
SP		
180		
IF		
200		
DX		
500		

目の前のマスに現れ、ステッキで斬りつけてくる攻撃。攻撃スピードはそれほど速くないので、振り上げたときに左右に移動すればかわせる。

◀ステッキを振り上げる攻撃動作が大きいので、カウンターを狙っていくといいぞ

▶通常の攻撃回数は1回。ただし、2回連続で斬りつけてくる場合もあるので注意しよう

ファントムクロー

攻撃力	効果	の／無／ブ／対イ
通常	カウンタータイミング	
30		
EX		
120		
SP		
200		
IF		
220		
DX		
550		

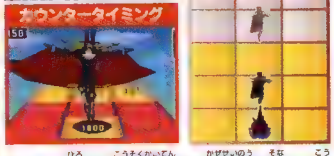
ロックマンの3マス前方から巨大な闇の腕を伸ばして攻撃してくる。ブレイク性能を備えているので、シールドで防御することはできないぞ。

◀攻撃範囲はタテ1列だけなので、攻撃体勢になったとき左右に動けば簡単に回避できる

▶攻撃範囲の広いバトルカードを使えば、敵の攻撃をかわしつつ反撃することも可能だ

ファントムスラッシュ

攻撃力	効果	の／無／風
通常	カウンタータイミング	
-		
EX		
25×5		
SP		
45×5		
IF		
50×5		
DX		
120×5		



マントを広げて高速回転する風性能を備えた攻撃。攻撃範囲が広く、かわすことは不可能な攻撃なので、シールドでしっかり防御するように。

◀攻撃を仕掛けてくるときの隙が大きいので、積極的にカウンターを狙っていきたい

▶EX以上が使ってくる。2マス前方の中央の列に出現したら、すぐに防御体勢を取ろう

POINT OF BATTLE ファントム・ブラックとはこう戦え！

ステッキソードとファントムスラッシュはシールドで防御し、ブレイク性能を持つファントムクローは回避する。攻撃の狙い目は相手の攻撃動作直後。硬直している時間が長いので、攻撃をかわしたら、すぐさま反撃するように。とくにステッキソードをふりおろしたあとはチャンス。1マス前の列で硬直するので、射程の短いソード系の武器でも簡単にダメージを与えられる。

ATTACK 攻撃のチャンスはここだ！

ステッキソードを使ってきたら反撃開始！

◀モーションが大きいのでカウンターが狙いやすい。続けて攻撃を叩き込め

DEFENSE この攻撃に注意！

▶ファントム・ブラックが3マス前で立ち止まったら、すぐに回避だ

ファントムクローにシールド防御は通用しない！

COUNTER このタイミングを狙え！

ファントムスラッシュ直前が反撃するチャンスだ

◀ステッキソードをさけつつ、ファントムスラッシュのスキを狙え

オススメバトルカード

FIRST CONTACT 初戦のカードはコレ！

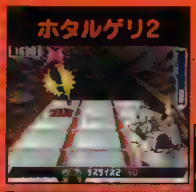
反撃時には前方ヨコ1列を斬りつけるワイドソードが有効。ステッキソードをかわしつつ反撃できる。動きが素早い敵なので、追尾性能に優れたグランドウェーブもオススメだ。

▲ステッキソードをかわしたあと、すぐ反撃に移れる

▲瞬間移動するファントムをとらえられる

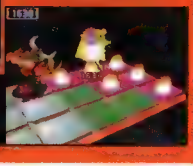
EX戦以上でのカード

動きが素早いので、移動しているときは攻撃範囲の広いカードが有効。ホタルゲリといったカウンターを取りやすいバトルカードも用意しておこう。



◀相手をブラインド状態にできるのも強みだ

▼クサムラステージでオックスファイアを強化



クサムラステージ＋オックスファイア

イエティ・ブリザード

ヤエバリゾードの乗っ取りをたくらむ五里門次郎が電波変換した姿で、巨大な雪玉や雪崩を使った、水属性の攻撃を得意としている。巨体のわりに動きは素早いので、ロックオン状態で攻撃を仕掛けるように。ポルティックアイなど、水属性の弱点になる電気属性のカードも活用するといいぞ。

HP	接触
通常	通常
700	30
EX	EX
1200	60
SP	SP
2500	180
IF	IF
3200	200
DX	DX
5500	500

移動タイプ 通常　アーマー ○

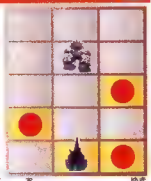
ユキダマフォール

攻撃力
通常
30
EX
60
SP
180
IF
200
DX
500

効果 の／無

カウンタータイミング

なし



上空から4個の雪玉を同時に落としてくる。雪玉はバラバラの地点に落下するので、マスの点滅で確認して回避しよう。

雪玉の落下地点を予測しよう

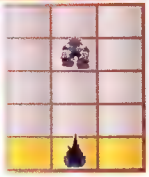
◀雪玉が落ちてくる瞬間、落下地点のマスが点滅するので、よく見てかわすように

ユキダマラッシュ

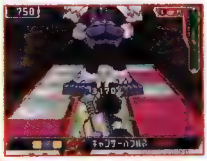
攻撃力
通常
-
EX
60
SP
180
IF
200
DX
500

効果 の／無

カウンタータイミング



EX以上が使用する攻撃で、ロックマンのいるマスに雪玉を立て続けに落としてくる。かわしきるのは難しいので、シールドも併用しよう。



腕を振り上げたタイミングを狙え！

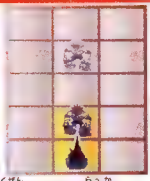
◀カウンタータイミングが長めに設定されているので、振り挙げたあとでも間に合う

ビッグスタンプ

攻撃力
通常
60
EX
90
SP
230
IF
260
DX
650

効果 の／無／ブ

カウンタータイミング



上空に大きくジャンプ。目前のマスに落下してきて巨大な足でロックマンを踏みつける。ユキダマフォールと連続で使ってくることが多い。

落下してくる瞬間左右に動いて回避

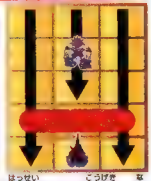
◀シールド防御は通用しないので、落下してくる瞬間に左右に移動してかわそう

ナダレダイコ

攻撃力
通常
30
EX
60
SP
200
IF
220
DX
500

効果 の／無

カウンタータイミング



フィールドの奥から雪崩を発生させる攻撃。雪崩はロックバスターで破壊したり、シールドを使って防ぐといいだろう。

胸を叩いている間に攻撃しよう！

◀イエティが胸を叩いてから、雪崩が起きるまでのタイムラグを狙って攻撃しよう

POINT OF BATTLE イエティ・ブリザードとはこう戦え！

ユキダマフォールは左右に動いて回避し、ユキダマラッシュはシールドも併用して対処していく。ナダレダイコを使ってきたら反撃を開始しよう。イエティが胸を叩きだしてから、雪崩が発生するまでには、かなりタイムラグがあるので、連続で攻撃を仕掛けられる。ちなみにカウンターを狙いやすいのはビッグスタンプ。イエティが上空にいるときに攻撃をしよう。

ATTACK 攻撃のチャンスはここだ！

ナダレダイコで攻撃してくる瞬間を狙って攻撃！

◀かなり隙が大きいので、立て続けに攻撃を叩き込むことができる

DEFENSE この攻撃に注意！

▶移動しながら雪玉を落としてくるので、回避に専念したほうがいい

ユキダマフォールをかわしそこねると連続で食らう危険も

COUNTER このタイミングを狙え！

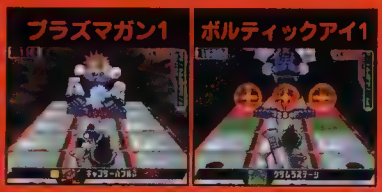
ビッグスタンプを使ってきたらカウンターを狙え

◀イエティ・ブリザードがジャンプした瞬間に攻撃するといいぞ

オススメバトルカード

初戦のカードはコレ！

イエティ・ブリザードの弱点である、電気属性のバトルカードをできるだけ多く用意しておきたい。攻撃時に暗転し、対インビジブルの効果があるポルティックアイはとくにオススメだ。



プラズマガン1

▲ナダレダイコのときに使ってマヒさせよう

ポルティックアイ1

▲カーソルを止めるタイミングをミスしないように

EX戦以上でのカード

ジェミニスパークやエンプティーといった攻撃範囲の広いバトルカードを組み込んでおく。ジェミニスパークは回避しつつダメージを与え、相手をマヒさせることで連続攻撃にもつなげられるぞ。

ジェミニスパーク

▲エレキソードで確実にダメージを与えられる

エンプティー

▲暗転性能もあるので、攻撃を当てやすい

ブライ

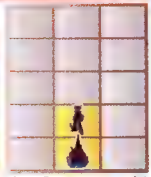
オリヒメと行動をともにする、ムー大陸の生き残りの少年・ソロが電波変換した姿。最初のバトルではパンチ攻撃が主体だが、EXになるとブライソードを使った強力な攻撃を仕掛けてくるようになる。かなり素早い相手なので、攻撃範囲の広いカードや追尾性のあるカードを用意しておきたい。

HP	接触
通常	通常
800	40
EX	EX
1200	100
SP	SP
1900	200
SX	SX
?	?
DX	DX
4500	500

移動タイプ	ワープ／フロート（SXのみ）	アーマー	○（SXのみ）

ブライアーツ

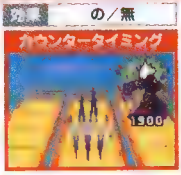
攻撃力	効果
通常	の／無※
20	カウンタータイミング
EX	
30	
SP	
80	
SX	
?	
DX	
180	

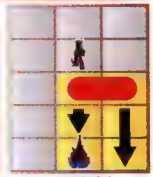


ロックマンの目前のマスに踏み込んできて、最大4連続の攻撃をくりだす。ブライバーストにつなげる連続攻撃を仕掛けてくる場合もある。

ブライバースト

攻撃力	効果
通常	の／無
30	カウンタータイミング
EX	
60	
SP	
200	
SX	
?	
DX	
500	

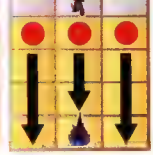




拳を振り上げて、前方タテ2列に暗黒闘気を飛ばしてくる。攻撃が到達するまでの間に範囲外に逃げるか、シールドで防御しよう。

ブライナックル

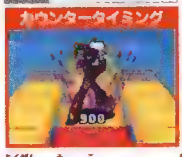
攻撃力	効果
通常	の／無
50	カウンタータイミング
EX	
80	
SP	
250	
SX	
?	
DX	
600	

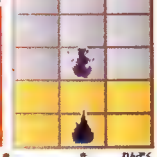


暗黒闘気を右手にためて、前方に無数のパンチを飛ばしてくる。回避とシールド防御をうまく組み合わせないと完全にかわすのは難しい。

ブライソード

攻撃力	効果
通常	の／無※／ソ
-	カウンタータイミング
EX	
50	
SP	
150	
SX	
?	
DX	
230	

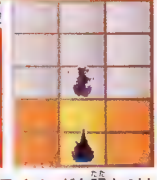




目前に踏み込んで、タテ斬りとヨコ斬りの連続攻撃をくりだしてくる。素早い攻撃ではあるが、シールドを使えばすべて防御できる。

ブライブレイク

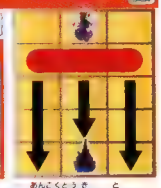
攻撃力	効果
通常	の／無／ブ※／ソ
-	カウンタータイミング
EX	
200	
SP	
300	
SX	
?	
DX	
800	



目前に移動してきて、ブライソードを叩きつけると同時に衝撃波を横列に飛ばす。剣を叩きつける範囲の攻撃にはブレイク性能があるぞ。

ブライスラッシュ

攻撃力	効果
通常	の／無／ソ
-	カウンタータイミング
EX	
100	
SP	
250	
SX	
?	
DX	
600	



ブライソードをヨコに振って暗黒闘気を飛ばしてくる。移動エリアすべてが攻撃範囲になるので、シールドやバリアなどで防御する必要がある。

ブ※：剣のあるマスのみ

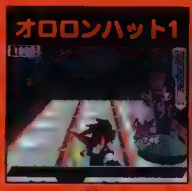
ブライとはこう戦え！

ブライが素手のときは、ブライアーツやブライバースト発動時に反撃を加える。ブライソードを装備した状態になったら、移動中を狙って攻撃しよう。なお、EX以降はHP1のバリアを張るようになる。バリアを張られると単発の攻撃ではダメージを与えられなくなるので、複数回攻撃するカードを使おう。ブライが攻撃時にもバリアは解除されるので、その隙を狙ってもいい。

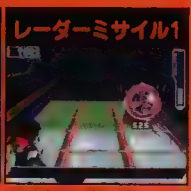
オススメバトルカード

初戦のカードはコレ！

ブライは動きが素早いので、広範囲にダメージを与えられるオロロンハットや、追尾性のあるグランドウェーブを使っていきたい。ブライは無属性なので、レーダーミサイルによる攻撃も有効だ。



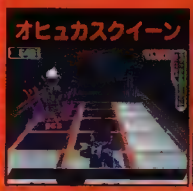
▲ブライが右端のパネル上にいるときを狙うといい



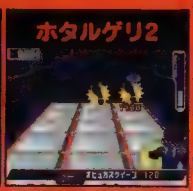
▲無属性の敵を狙うので、対ブライ戦にうってつけ

EX戦以上でのカード

ブライソード装備後に備えて、強力かつ攻撃範囲の広いバトルカードを用意しておく。攻撃力が高く、暗転性能のあるメガクラスカードは、対ブライ戦の切り札となるので、確実に当てていきたい。



▲どくぬまパネルで、じょじょに相手のHPを削れる



▲相手がどこにいてもヒットするホタルゲリも有効だ

ブラキオ・ウェーブ

ドンブラー湖に取材に来ていたテレビ番組のディレクターのキュー・出間崎が電波変換した姿で、口から電撃を放射するサンダーブレスや、水中からロックマンに食いつくアクアファングなどの豪快な攻撃を仕掛けてくる。水属性なので、弱点となる電気属性のカードをフォルダに組み込んで挑もう。

HP	接触
通常	通常
1200	45
EX	EX
1600	75
SP	SP
2200	180
IF	IF
3000	210
DX	DX
5000	500

移動タイプ	ワープ	アーマー	○

サンダーブレス

攻撃力
通常
45
EX
75
SP
180
IF
210
DX
500

効果 マ／の

カウンタータイミング

口からタテ一直線に飛ぶ電撃を発射する。電気属性の攻撃で、マヒの追加効果があるので、よけそこなうと連続でダメージを受けてしまう。

◀岩の裏に隠れても防ぐことはできない。左右への移動かシールド防御で対応しよう

▶大きなダメージを受けないためにも、マヒだけは避けたいところ。確実にかわすように

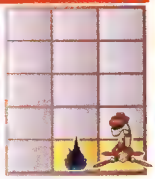
アクアファング

攻撃力
通常
45
EX
75
SP
180
IF
210
DX
500

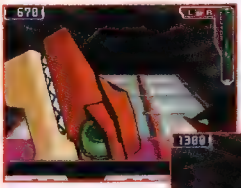
効果 の／無／ブ

カウンタータイミング

なし



フィールドの下から現れ、巨大な口でロックマンをかみくだく。防御はできないので、点滅するマスで出現位置を判断して回避しよう。



◀素早く攻撃が及ばないマスに移動して回避しよう。シールドでは攻撃を防げないぞ！

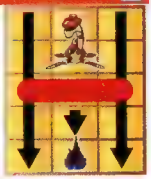
▶ブレイク性能がある強力な攻撃なので、バリアやインビジブルを使って防いでいこう

ゲキリュウウェーブ

攻撃力
通常
80
EX
100
SP
220
IF
250
DX
600

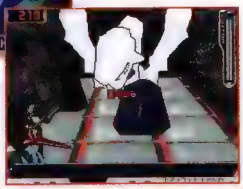
効果 の／無／ブ※

カウンタータイミング



大波を発生させて、フィールド上の岩を押し流してくる。波はシールドで防御できるが、岩にはブレイク性能があるのでガードできない。

◀ゲキリュウウェーブを使われたら、素早く岩のない列に移動して、シールドで防御しよう



▶強力だが、攻撃開始までに多少のタイムラグも存在する。反撃をするチャンスだ

ブ※：岩ヒット時のみ

POINT OF BATTLE ブラキオ・ウェーブとはこう戦え！

バトルがスタートすると2個の岩がフィールドに設置されるので、貫通性能、ブレイク性能のあるカードを用意しておくと便利だ。ブラキオ・ウェーブの攻撃のなかでは、アクアファングが最も危険。逃げ場が1マスしかないため、とっさにかわすのは難しい。左右どちらかのマスが退避エリアになるので、敵が潜ったら中央のマスに移動し、回避の準備をしておこう。

ATTACK 攻撃のチャンスはここだ！

◀ブラキオ・ウェーブが首を出してきたタイミングを狙って攻撃していこう

DEFENSE この攻撃に注意！

COUNTER このタイミングを狙え！

◀ここでカウンターをとれれば、戦闘を有利に進められるぞ

オススメバトルカード

初戦のカードはコレ！

電気属性を持ち、設置物を苦にしないホタルゲリ、ボルティックアイなどが有効。ボムライザーを使えば、ブラキオ・ウェーブが設置する岩を爆発させて、敵にダメージを与えることもできるぞ。

ボルティックアイ1

▲暗転するボルティックアイはかなり使い勝手がいい

ボムライザー

▲相手を攻撃すると同時にジャマな岩も消去

EX戦以上でのカード

強力な電気属性のカードを用意しておこう。オススメは広範囲を雷で攻撃するエンプティーだ。落雷があったマスをパラライズパネルに変える効果もあるので、以後の戦いを優位に進められるぞ。

エンプティー

▲変化させたパラライズパネルで敵をマヒさせよう

ジェミニスパーク

▲強力な電気属性の攻撃でダメージを与えられる

コンドル・ジオグラフ

ナンスカ村の村長が電波変換した姿。戦闘機のような形態をしており、上空から飛んできてレーザーやミサイルで攻撃を仕掛けてくる。反撃のチャンスは限られているので、しっかりと防御と回避をして的確にダメージを与えていこう。フォルダには弱点である炎属性のカードを多めに入れておくといい。

HP	接触
通常	通常
1400	100
EX	EX
1600	130
SP	SP
1800	220
IF	IF
2600	260
DX	DX
4000	600

移動タイプ　フロート　アーマー　○

ミサイルバード

攻撃力
通常
60
EX
80
SP
150
IF
180
DX
500

効果　無／ブ※

カウンタータイミング

なし

無数のミサイルで攻撃してくる。緑色のミサイルは防御、破壊が可能だが、黒いミサイルはシールド防御、バスターでの破壊は不可能だ。

◀緑色のミサイルはシールドで防御するか、ロックバスターを使って破壊すればいい

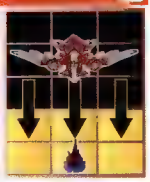
▶黒いミサイルはシールドでもバスターでも防げない。左右へ動き回って回避しよう

ウィングレーザー

攻撃力
通常
70
EX
90
SP
180
IF
200
DX
500

効果　の／無／ブ

カウンタータイミング



口と翼の部分にある発射口から3発の強力なレーザーを順番に発射する。翼の部分の発射口は、ダメージを与えれば破壊できるぞ。

◀口と翼から3連続でレーザーを発射する。ブレイク性能付きなのでシールド防御は厳禁

▶翼の部分の発射口を破壊すれば、レーザーでの攻撃は口からの1発だけになる

フライングインパクト

攻撃力
通常
100
EX
130
SP
220
IF
260
DX
600

効果　の／無／ブ

カウンタータイミング

コンドル・ジオグラフが正面から体当たり攻撃を仕掛けてくる。一度飛び去ったあと、背後から再び突進してくることもあるので注意しよう。

◀攻撃範囲がフィールドのタテ2列分と広範囲なうえに、ブレイク性能も備わっている

▶突進してくる方向を確認したら、素早く左右どちらかの端の列に移動してかわそう

ブ※：黒いミサイルのみ

POINT OF BATTLE コンドル・ジオグラフ とはこう戦え！

コンドル・ジオグラフ戦は、ほかのボス戦と異なり、ヨコ3×タテ2のフィールドで戦う。パネルを使った戦術は効果的ではないので、クサムラステージ、パラライズステージなどのカードは事前に外しておこう。マヒも効かないのでマヒプラスも必要ないぞ。反撃の狙い目は相手が攻撃を開始する直前。攻撃前の隙を狙って、弱点である炎属性の攻撃でダメージを与えよう。

ATTACK 攻撃のチャンスはここだ！

相手が攻撃を始める直前が最大の攻撃チャンスだ！

◀攻撃開始前のフィールド上を浮遊しているタイミングを狙って攻撃を仕掛けよう

DEFENSE この攻撃に注意！

▶大量のミサイルを発射してくるので、反撃せず回避に専念しよう

ミサイルバードを発射してきたら回避に専念！

COUNTER このタイミングを狙え！

ウィングレーザーを発射する直前がカウンターの狙い目

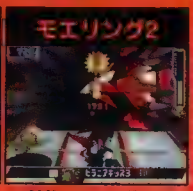
◀口を開く直前のタイミングで攻撃すると、カウンターになりやすい

オススメバトルカード

初戦のカードはコレ！

コンドル・ジオグラフは動きがそれほど速くないので、攻撃は当てやすい部類に入る。使用するバトルカードは攻撃範囲よりも威力を重視するといい。弱点の炎属性のカードも多く組み込もう。

▲火炎放射で攻撃する強力な炎属性のカードだ

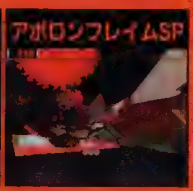


▲攻撃スピードが速いので、カウンターを狙えるぞ

EX戦以上でのカード

メガクラスのオックスファイア、アポロンフレイムを組み込んでおくのが理想。とくにSPは炎属性のなかでもトップクラスの攻撃力があるので、コンドル・ジオグラフに大ダメージを与えられるぞ。

▲攻撃範囲が非常に広いので、ほぼ確実にヒットする



▲最強クラスのカードだけにぜひ入手しておきたい

エンプティー

オリヒメの側近として、高い忠誠心とバトル能力を誇る。バトルフィールドに描かれた魔方陣を利用した多彩な攻撃を仕掛けてくる。魔方陣はパネルを変化させることで消すことが可能。魔方陣がなくなると極端に弱体化するので、装備フォルダには必ずパネル変化系のバトルカードを入れておこう。

HP	接触
通常	通常
1600	80
EX	EX
1800	120
SP	SP
2400	150
IF	IF
2800	200
DX	DX
4500	500

移動タイプ ワープ　アーマー -

サモンウィルス(ダバダンス)

攻撃力	効果 の／無
通常	カウンタータイミング
70	なし
EX	
100	
SP	
130	
IF	
180	
DX	
500	

ロックマンが木・無属性のときに出現する。ロックマンと同じタテ列の魔方陣から飛び出し、ファイアバーナーをしばらく放出し消滅する。

サモンウィルス（サワニガー）

攻撃力	効果 無
通常	カウンタータイミング
70	なし
EX	
100	
SP	
130	
IF	
180	
DX	
500	

ロックマンが炎・無属性のときに出現する。ロックマンと同じタテ列の魔方陣から飛び出し、アクアバブルを3連射すると消滅する。

サモンウィルス（ステルス）

攻撃力	効果 の／無※
通常	カウンタータイミング
25×3	なし
EX	
30×3	
SP	
40×3	
IF	
60×3	
DX	
150×3	

ロックマンが無属性のときにランダムで出現する。ロックマンと同じタテ列の魔方陣から飛び出し、ツインショットを3連射すると消滅する。

サモンウィルス（コガラシマル）

攻撃力	効果 の／無／風
通常	カウンタータイミング
70	なし
EX	
100	
SP	
130	
IF	
180	
DX	
500	

ロックマンが電気・無属性のときに出現する。ロックマンと同じタテ列の魔方陣から飛び出し、コガラシを前方に投げつけて消滅する。

サンダーバズーカ

攻撃力	効果 マ／の／無
通常	カウンタータイミング
80	
EX	
120	
SP	
150	
IF	
200	
DX	
500	

直線的な雷を発射する。カウンターは両手を広げた瞬間だ。魔方陣の上に乗って攻撃した場合は、自エリアで左右1マス分拡散する。

マジックサンダー

攻撃力	効果 の／無
通常	カウンタータイミング
120	
EX	
160	
SP	
200	
IF	
250	
DX	
600	

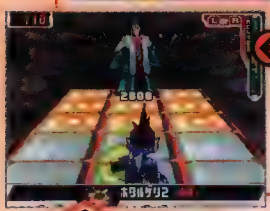
手前から2列分6マスに落雷を落とす。カウンターは両手を前に突き出したとき。魔方陣に乗っていると、黒い雷を往復させて12回落とす。

POINT OF BATTLE エンプティーとはこう戦え！

エンプティー戦でやっかいなのは、魔方陣とバリアだ。とくに必ず弱点属性で攻撃してくるサモンウィルスは面倒なので、クサムラステージやアイスグレネードでパネルを変化させよう。バリアに関しては発生していないタイミングで攻撃すれば問題なし。エンプティーをブラインドや混乱状態にすればバリア自体が発生しなくなるので、ステータス異常を狙ってもいい。

ATTACK 攻撃のチャンスはここだ！

魔方陣を消して弱体化させれば攻撃機会が倍増！



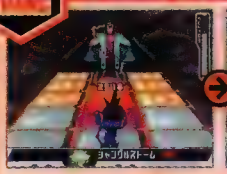
◀ウィルスが出現しなくなっても、エンプティーの攻撃間隔はかわらない

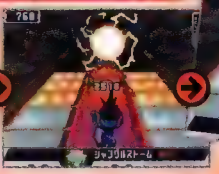
DEFENSE この攻撃に注意！

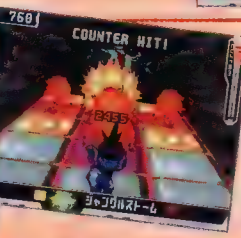
▶トライブを解除されるのは避けたい。ウイルスの攻撃には注意しよう

サモンウィルスを食らってしまうとトライブ解除の危機

COUNTER TIMING このタイミングを狙え！







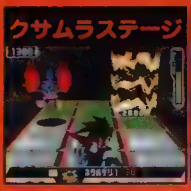
両手を拡げたらカウンターのチャンスだ！

◀カウンターを狙うならサンダーバズーカ。早めのタイミングがコツ

オススメバトルカード

初戦のカードはコレ！

魔方陣を消すことができる木属性のグリーンカーペットがオススメ。魔方陣を消してしまえば、敵はサモンウィルスを使えなくなる。ブラインド状態にできるホタルゲリも使い勝手がいい。

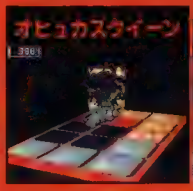


▲クサムラステージなどで、魔方陣を一気に消そう

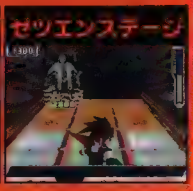
▲攻撃を避けながらホタルゲリで迎撃しよう

EX戦以上でのカード

敵のバージョンが変わっても、基本的な戦術を変える必要はない。パネルを変化させて敵のサモンウィルスを封じていこう。どくぬまのダメージが期待できるオヒュカスクイーンもオススメだ。



▲エンプティーがバリアを張っていても攻撃が当たる



▲ゼツエンステージはバリアの展開も抑えられる

オックス・ファイア

残留電波とゴン太が融合して電波変換した姿。ヤエバリゾートで対戦するボス。スーパーアーマーを駆使し、ごり押しで攻撃してくる。カードの少ない序盤に登場するので、弱点属性である水属性カードを揃えるのが難しい。直線的な攻撃を避けながら攻撃できる攻撃範囲の広いカードで対抗しよう。

HP	接触
通常	通常
600	30
EX	EX
1000	50
SP	SP
2500	180
IF	IF
3200	200
DX	DX
5500	500

移動タイプ	ワープ	アーマー	○

オックスタックル

攻撃力	効果
通常	の／無／ブ
30	カウンタータイミング
EX	
50	
SP	
180	
IF	
200	
DX	
500	

同じタテ列の相手に高速で突進する技。ブレイク性能があるのでシールドではなく避けること。カウンタータイミングは突進する瞬間だ。

怪力を活かした高速タックルだ！

◀オックス・ファイアの正面に立つと高確率で突進してくる。動き回って回避しよう

アンガーパンチ

攻撃力	効果
通常	の／無／ブ
25	カウンタータイミング
EX	
50	
SP	
180	
IF	
200	
DX	
550	

ロックマンの目の前に瞬間移動し、ブレイク性能のあるパンチを打ち下ろす。打ち込む瞬間に攻撃を当てられればカウンターがとれるぞ。

瞬間移動で殴りかかる

◀ファイアブレスを吐き終わったあと、連続で攻撃することが多い。油断をするな！

ファイアブレス

攻撃力	効果
通常	の／無
20	カウンタータイミング
EX	
40	
SP	
150	
IF	
180	
DX	
500	

一直線に放射される炎で攻撃する。ブレイク性能がないのでシールドで避けられるが、避けやすい攻撃なのでかわしたあとに反撃をしよう。

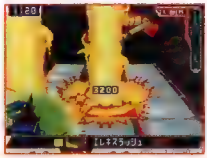
避けられれば最大の攻撃チャンス

◀火炎放射は攻撃持続時間が長いので、攻撃範囲の広いカードで反撃しよう

バーニングパンチ

攻撃力	効果
通常	の／無
50	カウンタータイミング
EX	
80	
SP	
220	
IF	
250	
DX	
600	

アンガーパンチと同じ動作で地面を叩きつけ、4本の火柱が出現する。下手に避けると余計に食らってしまうので、シールドで防御しよう。



4本の火柱で広範囲を攻撃

◀アンガーパンチよりもタメ時間が長い。出の速い攻撃なら先制攻撃も可能

POINT OF BATTLE オックス・ファイアとはこう戦え！

オックス・ファイアは直線的な攻撃が多いため避けやすいが、ブレイク性能があるものも多いので容易にシールドは使えない。攻撃をかわしつつ反撃可能な攻撃範囲の広いものや、敵を追尾するカードを使っていこう。また、スーパーアーマーも持っているので、コンボを狙う場合はマヒや凍結状態にする必要がある。弱点の水属性攻撃をメインに戦おう。

ATTACK 攻撃のチャンスはここだ！

ファイアブレスの放射時間に攻撃しよう

◀炎を避けてホタルゲリなどの命中させやすい攻撃カードを選んでいこう

DEFENSE この攻撃に注意！

▶ファイアブレス後、続けて出されるアンガーパンチには要注意

ファイアブレスを避けても次がすぐにくる

COUNTER このタイミングを狙え！

どの攻撃も受け付け時間は短い

◀多段ヒットする攻撃でないと、カウンターを狙うのは難しい

オススメバトルカード

初戦のカードはコレ！

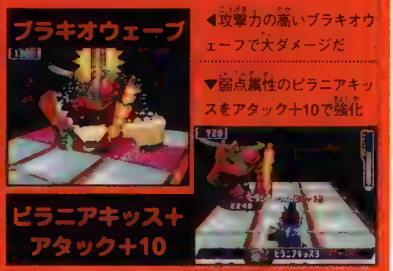
序盤なのでバトルカードの選択肢は少ない。攻撃終了時に硬直時間のあるオックスタックルをさけつつワイドソードで斬り付けたり、暗転性能のあるポルティックアイでダメージを与えていこう。

▲インビジブルで正面が射程のカードを使おう

▲突進に合わせて、ワイドソードで斬りつけよう

EX戦以上でのカード

ホーミングする水属性攻撃のピラニアキッスやネバーレインが有効。メガクラスはキャンサーバブル、ブラキオウェーブを入れておこう。



◀攻撃力の高いブラキオウェーブで大ダメージだ

▼弱点属性のピラニアキッスをアタック+10で強化

ハープ・ノート

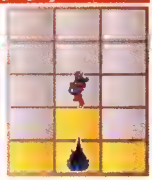
ミソラとハープが電波変換した姿。スバルとブラザーを結ぶほどの友だちだが、ロックマンの命を救うためにエンプティーに協力する道を選ぶ。シンガーらしくギターと歌による攻撃を得意とし、攻撃を受けるとさまざまな状態異常を引き起こす。こちらも追加効果のある攻撃で対応すると戦いやすい。

HP	接触
通常	通常
1400	70
EX	EX
1600	80
SP	SP
1800	150
IF	IF
2600	180
DX	DX
4000	500

移動タイプ　ワープ　アーマー　-

パルスソング（桃色ソング）

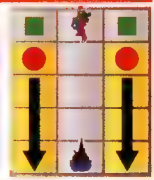
攻撃力	効果　混
通常	カウンタータイミング
100	
EX	
120	
SP	
200	
IF	
240	
DX	
600	



フィールドの中央に出現し、エリアすべてをカバーする広範囲の歌で攻撃してくる。ロックマンに攻撃が命中すると混乱する。

ショックノート

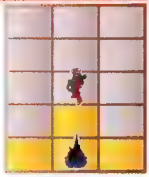
攻撃力	効果　の
通常	カウンタータイミング
70	
EX	
80	
SP	
150	
IF	
180	
DX	
500	



ハープ・ノートと同じヨコ列2マスにアンプを出現させて音符で攻撃。音符もアンプも破壊可能で、アンプを壊すと次回攻撃時には出現しない。

パルスソング（ブルーソング）

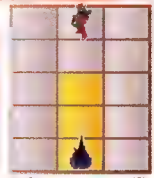
攻撃力	効果　ブラ
通常	カウンタータイミング
100	
EX	
120	
SP	
200	
IF	
240	
DX	
600	



基本的な能力はパルスソング（桃色ソング）と同じ。攻撃が命中するとブラインド状態になる。しっかりとシールドで防御しよう。

マシンガンストリング

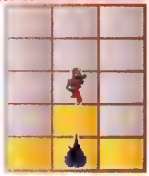
攻撃力	効果　マ／の／ブ
通常	カウンタータイミング
10×6	
EX	
15×6	
SP	
30×6	
IF	
40×6	
DX	
90×6	



ロックマンと同じタテ列に出現し、ギターの弦で拘束したのち6連発の音符で攻撃する。拘束中は動けないので必ずマヒ状態になる。

パルスソング（パープルソング）

攻撃力	効果　移不
通常	カウンタータイミング
100	
EX	
120	
SP	
200	
IF	
240	
DX	
600	



基本的な能力はパルスソング（桃色ソング）と同じ。ロックマンに攻撃が命中すると移動ができなくなる。状態異常中でもシールド防御は可能。

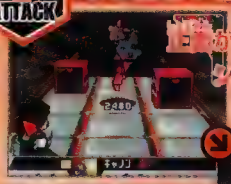
◀カウンターは弦を飛ばした瞬間。受付時間が短めなので先読みして攻撃しよう

▶直線的な攻撃なので、比較的避けやすい。ブレイク性能があるのでシールド防御は×

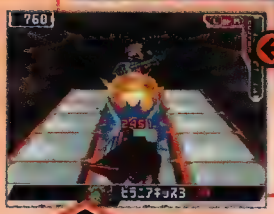
ハープ・ノートとはこう戦え！

状態異常を引き起こす攻撃が多く、一度食らってしまうと、相手のペースになってしまうため、ハープの攻撃を見極めることが重要になる。逆に防御面に関してはほとんど特徴のない相手なので、自分の好みのカードを使って攻めていける。ブラインド、もしくは混乱状態になると急激に弱体化するので、状態異常を引き起こすカードを多めに持っておこう。

攻撃のチャンスはここだ！



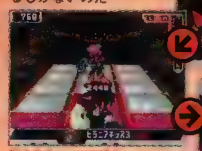
ハープがら空きになるショックノートは最大のチャンス



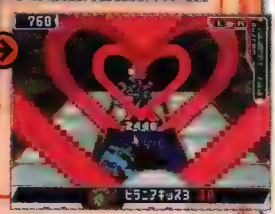
◀ハープ自身は攻撃をしてこないので、射程が狭いカードでも当てていける

この攻撃に注意！

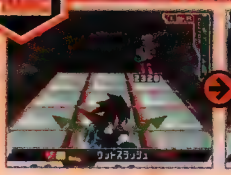
▶避けるスペースがないので、シールドで防御するしかないのだ

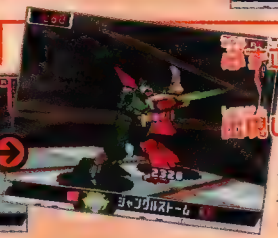


中央に出現したらシールドでパルスを防ごう



このタイミングを狙え！





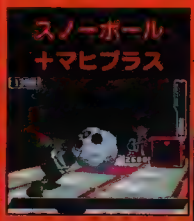
正面に登場するストリングは移動した瞬間を狙え

◀相手が正面に移動するのを待ち、出現したら攻撃しよう

オススメバトルカード

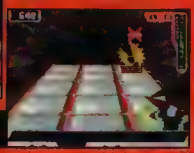
初戦のカードはコレ！

終盤で勝負するため、カードは比較的そろっているはず。ホタルゲリなど当てやすいカードにマヒプラスをつけて、追い撃ちをかけよう。



◀暗転系とマヒプラスの組み合わせもコンボに最適

▼ホタルゲリはブラインド状態になるので使える



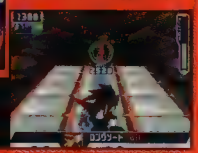
ホタルゲリ1

EX戦以上でのカード

基本的には初戦と変わらない。対インビジブル性能のある攻撃をしてこないので、インビジブルを使えばカウンターも取りやすくなる。

◀キャンサーバブルならアンプごと攻撃できる

▼インビジブル+ウォーロックアタックで攻めよう



インビジブル
+ソード系カード

オヒュカス・クイーン

ハイドによって呼び覚まされた記憶と委員長・白金ルナが電波変換した姿。ヘビを操って攻撃をしてきたり、マヒ状態を誘発したりするなど、多彩な攻撃を仕掛けてくる。攻撃範囲が広く、避けにくい攻撃も多いので、マヒ状態などで動きを封じつつ、弱点属性である炎属性カードで攻撃しよう。

HP	接触
通常	通常
1000	60
EX	EX
1400	90
SP	SP
2400	210
IF	IF
2600	240
DX	DX
5000	600

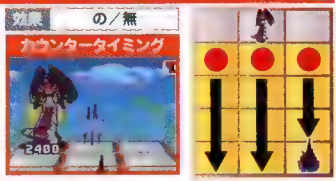
移動タイプ	ワープ	アーマー	-

スネークレギオン

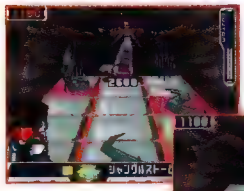
攻撃力
通常
35
EX
70
SP
150
IF
200
DX
500

効果：の／無

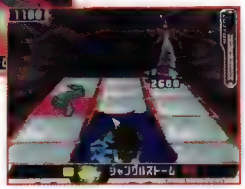
カウンタータイミング



無数の子ヘビが順番に突進してくる。HPが高めなので破壊しようとはしないほうがいい。バージョンによって一度に出現する数が変化する。



◀ヘビのHPと数は、無印が15／6。EXが20／9。SPが30／9。IFとDXが50／12となる



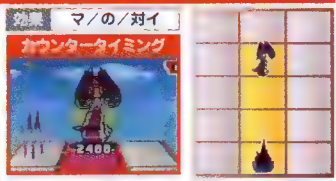
▶ヘビとヘビの間を縫うように避けることも可能だが難易度は高い。シールドも併用しよう

ゴルゴンアイ

攻撃力
通常
35
EX
70
SP
180
IF
200
DX
500

効果：マ／の／対イ

カウンタータイミング



ロックマンと同じタテ列に出現し、マヒ状態になるレーザーを発射。高確率でクイックサーペントにつなげてくる。対インビジブル性能あり。

◀出現してから攻撃までの間隔が短い。攻撃範囲は狭いので、左右に移動して避けよう

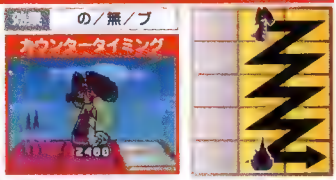
▶シールドで防げるが、硬直時にブレイク性能のあるクイックサーペントを食らうことも

クイックサーペント

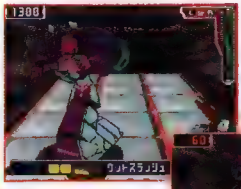
攻撃力
通常
60
EX
90
SP
210
IF
240
DX
600

効果：の／無／ブ

カウンタータイミング



左右のどちらか2列を猛スピードで突進してくる技。ブレイク性能があるため、シールドで防御はできない。素早く移動して避けよう。



◀左右どちらかにいると2マス分避けることになるので、できる限り中央に陣取ろう

▶ゴルゴンアイに当たると、マヒ中に続けてクイックサーペントを食らうこともある

POINT OF BATTLE オヒュカス・クイーンとはこう戦え！

攻撃範囲が広い攻撃を多く使ってくるので、ある程度のダメージは覚悟しよう。攻撃のメインとして使ってくるスネークレギオンは避けづらく、こちらの攻撃も防がれることが多いので貫通力のあるカードを活用したい。フォルダは弱点属性である炎属性を中心に組み、炎属性をさらに強化するため、フィールドをクサムラパネルに変化させるカードも入れておこう。

ATTACK 攻撃のチャンスはここだ！

攻撃と攻撃の間隙を縫って反撃しよう

◀攻撃自体に大きな隙は存在しない。攻撃と攻撃の間を狙って反撃していこう

DEFENSE この攻撃に注意！

▶技の始動が遠いので、見て避けるのは難しい。とにかく動き回ろう

ゴルゴンアイを食らわないように絶えず動きまわれ

COUNTER TIMING このタイミングを狙え！

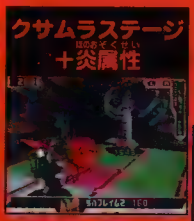
やすい攻撃で実にダメージを与えよう

◀どの攻撃もカウンターをとるのは至難の業。無理に狙う必要はない

オススメバトルカード

FIRST CONTACT 初戦のカードはコレ！

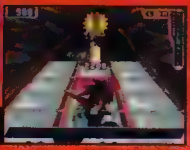
炎属性で貫通力のあるモエリングがオススメだ。最後列にいることが多いオヒュカスには3ヒットも期待できる。ダバフレイムも使える。



クサムラステージ＋炎属性

◀クサムラステージを使ってダメージを倍増

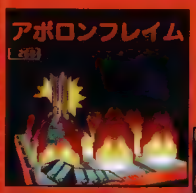
▼攻撃力、使い勝手ともに優秀なモエリング



モエリング2

EX 戦以上でのカード

初戦と同様にモエリングが使える。メガ・ギガクラスが充実していれば、オックスファイアやアポロンフレイムなど強力な炎属性を組み込もう。



アポロンフレイム

◀攻撃力が高く、広範囲のアポロンフレイム

▼グリーングレネード、クサムラステージで炎属性強化

グリーングレネード＋炎属性

ジェミニ・スパーク

スパルの友人であるツカサと別人格のヒカルが電波変換した姿で、ゲームクリア後にナンスカ遺跡に現れる。2体同時に相手をすることになり、コンビネーション攻撃を息つくヒマなく仕掛けてくる。それぞれにHPが設定されており、どちらかを倒すと1対1の勝負になるがパワーアップする。

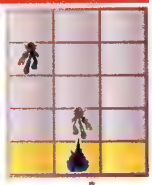
HP	接触
通常	通常
1000	100
EX	EX
1200	130
SP	SP
1500	150
IF	IF
1800	180
DX	DX
2500	500

移動タイプ	ワープ	アーマー	-

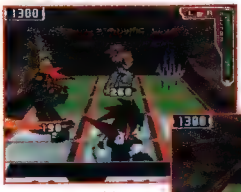
エレキソード

攻撃力	効果 マ／の／ソ
通常	
100	
EX	
130	
SP	
150	
IF	
180	
DX	
500	

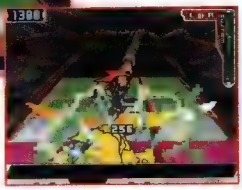
カウンタータイミング



ロックマンの目の前に現れてソードで斬りつける。食らうとマヒ状態になってしまい、コンビネーションの追撃を受けてしまう。



◀コンビネーション攻撃でも1体がソードかナックルで同時攻撃をしかけてくる



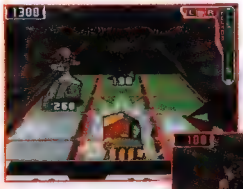
▶ホワイトが1体になると、ワイドソードに強化されたエレキソードを使うように

ロケットナックル

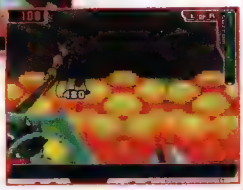
攻撃力	効果 の／無／ブ※
通常	
100	
EX	
130	
SP	
150	
IF	
180	
DX	
500	

カウンタータイミング

ロックマンと同じタテ列に出現し、ロケットナックルを飛ばしてくる。ブレイク性能があるのでシールドでの防御はできないぞ。



◀ソードと同様にもう1体がコンビネーション攻撃（ソードかナックル）を仕掛ける

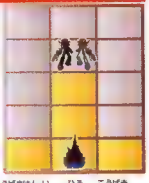


▶ブラックが1体になった場合は、ナックルに爆風が付き、攻撃範囲がヨコ3マスに広がる

ジェミニサンダー

攻撃力	効果 の／無
通常	
150	
EX	
180	
SP	
220	
IF	
240	
DX	
600	

カウンタータイミング



2体が合体して放つ大技。攻撃範囲が広い攻撃なので、動いてよけるのは不可能だが、中央、左右ともにシールドで防御ができるぞ。

◀中央に2体が集まったときが攻撃の合図。左右のマスから撃ってくることはない

▶ジェミニサンダーを撃たれてしまったら、シールドを使ってしっかりと防御しよう

ブ※：ナックルのみ

POINT OF BATTLE ジェミニ・スパーク 七はこう戦う！

2対1の戦いになるので、どうしても相手側の手数が多くなる。動きも素早いので、防御に重点を置いた戦法が好ましい。攻撃は暗転系や攻撃範囲が広いカード、追尾するタイプのカードに頼ろう。1体ずつ倒したほうが効率的に思えるが、1体にすると敵の能力が大幅にアップするので、あまりオススメできない。できれば均等にダメージを与えて同時撃破を狙いたい。

ATTACK 攻撃のチャンスはここだ！

攻撃終了後の硬直時間を狙おう

◀どの攻撃もそこそこ長めの硬直時間が発生する。避けたあとに反撃しよう

DEFENSE この攻撃に注意！

▶自エリアすべてを攻撃する。シールドでしっかり防御しよう

2体が中央に集まったら防御しよう

COUNTER このタイミングを狙え！

アグレッシブに攻めるなら合体時を狙え！

◀強力なカードがある場合は中央に集まった瞬間を狙うのも手だ

オススメバトルカード

初戦のカードはコレ！

同時にダメージを与えられるように、攻撃範囲の広いものが理想。弱点である木属性の攻撃は当てにくいものが多いので、動きを止めてから使おう。

エレキスラッシュ＋木属性カード

◀エレキスラッシュでマヒ状態にしてから木属性攻撃

▼ピラニアキッスは2体同時にダメージを与えられる

ピラニアキッス

EX戦以上でのカード

初戦がクリア後になるので基本的な戦い方は変わらない。オヒュカスクイーンやゴートカンフーのSPとEXをフォルダに入れて戦おう。

オヒュカスクイーン

◀オヒュカスクイーンで2体にダメージを与えよう

▼クサムラパネルでゴートカンフーを強化しよう

クサムラステージ＋ゴートカンフー

キャンサー・バブル

BIGWAVEにいる挟見千代吉が電波変換した姿。ゲレンデ1の電波に待機しており、フリーバトルで戦える。序盤から戦えるだけあり、それほど強くはない。弱点である電気属性を中心にフォルダを組み、マヒ状態からのコンボを狙おう。ブレイク性能を持つ攻撃が多いのでシールドの多用は厳禁だ。

HP	接触
通常	通常
900	30
EX	EX
1300	50
SP	SP
2000	150
IF	IF
2800	180
DX	DX
4500	500

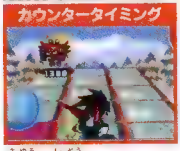
移動タイプ 通常　アーマー -

バブルポップ

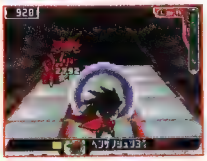
攻撃力	
通常	30
EX	50
SP	150
IF	180
DX	500

効果：無

カウンタータイミング



左右に移動しながらバブルポップを発射し続ける。一往復半が1セット。前作と違い、当たってもバブル状態にはならない。



ロックバスターでバブルは壊そう

◀バブルポップのHPは1。シールドで防御よりも、攻撃で壊したほうが効率的だ

バブルポップ（サワニガー入り）

攻撃力	
通常	30
EX	50
SP	150
IF	180
DX	500

効果：の／無／ブ

カウンタータイミング

なし

バブルポップ発射中にロックマンと同じタテ列になるとサワニガー入りのバブルを発射する。ブレイク性能があるので注意しよう。

サワニガーは避けるのが基本

◀サワニガーのHPは、通常が30、EXが40、SPが50、IFとDXが60と高めだ

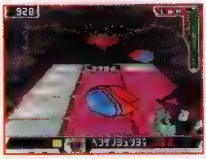
ブーメランカッター

攻撃力	
通常	30
EX	50
SP	180
IF	200
DX	500

効果：の／無／ブ

カウンタータイミング

左右のツメを交互に投げ飛ばし、ブーメランのような軌道でキャンサーに戻る。ブレイク性能があるので、シールド防御はできないぞ。



1つめを避けたら急いで反対側へ！

◀1つ避けたあと、反対側へ2マス移動。即座に動かないと当たってしまうぞ

タイダルウェーブ

攻撃力	
通常	60
EX	90
SP	210
IF	240
DX	600

効果：の／無

カウンタータイミング

メガクラスのキャンサーバブルと同じ攻撃。ただし、食らってもバブル状態にはならない。逃げ場はないので、シールドで防御しよう。

避けることはできないシールドで防御だ

◀発動前はいつもと違う動きなのでわかりやすい。前に出たらシールドの準備を

POINT OF BATTLE キャンサー・バブルとはこう戦え！

キャンサーバブルの攻撃は、ステータス異常を引き起こさないので攻撃を食らってもダメージ以上の損失はない。当然、強力なコンボを食らう心配もないので安心しよう。しっかりと攻撃を防御し、反撃していけばそれほど難しい相手ではないだろう。弱点である電気属性の攻撃でマヒ状態の相手にコンボを決め、インビジブル状態になった相手にはボルティックアイを使おう。

ATTACK 攻撃のチャンスはここだ！

相打ち覚悟でダメージ勝負

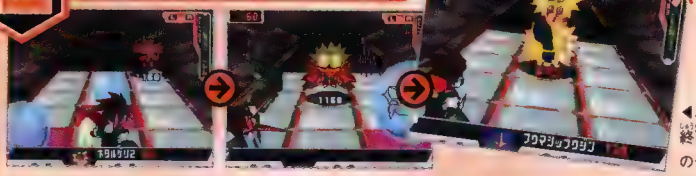
◀電気属性なら相打ち合戦でも勝てる。攻撃後の隙を待つ必要はないぞ

DEFENSE この攻撃に注意！

▶ブレイクがあり、高速移動のツメが問題。軌道を見て避けよう

フィールドの軌道を見て安全地帯にすばやく移動しよう

COUNTER このタイミングを狙え！



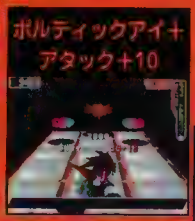
バブルポップの撃ち終わりに攻撃を

◀バブルポップの攻撃終了直後がカウンターのチャンス！

オススメバトルカード

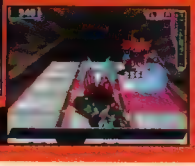
初戦のカードはコレ！

最も早く戦えるタイミングは第2話終了後。序盤なので選択肢は少ないが、当てやすさ、攻撃力ともに優秀なボルティックアイで攻めていこう。



◀ボルティックアイをアタック＋10で攻撃力強化

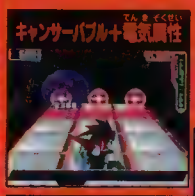
▼グランドウェーブなら、泡を壊しつつ攻撃できる



グランドウェーブ

EX戦以上でのカード

バブルを飛び越えて攻撃できるホタルゲリやボルティックアイが有効。これらは相手をバブル状態にしてから使えば、攻撃力が3倍に跳ね上がるぞ。



◀キャンサーバブル後、電気属性攻撃を命中させろ

▼直撃するホタルゲリにマヒプラスをつけて追い討ち

ホタルゲリ＋マヒプラス

ゴート・カンフー

ドンブラー村でメー拳法の修行をする少年・八木ケン太が電波変換した姿。ドッシーの入り江に待機し、フリーバトルで戦える。キックやパンチを得意とし、素早い動きで攻撃してくる。くさむらパネルを吸収するとパワーアップし、スーパーアーマーが付加され、すべての攻撃にブレイク性能が付く。

HP	接触
通常	通常
1000	80
EX	EX
1400	120
SP	SP
2300	200
IF	IF
3000	250
DX	DX
5000	600

移動タイプ　ワープ　　アーマー　○（パワーアップ後のみ）

カンフースマッシュ

攻撃力
通常
50(80)
EX
80(120)
SP
150(200)
IF
180(250)
DX
500(600)

効果　の／無／プ※

カウンタータイミング

ロックマンの目の前に現れ、高速パンチを繰り出す。パワーアップするとブレイク性能が追加されるので、基本的には避けるようにしたい。

ガード癖はつけないように

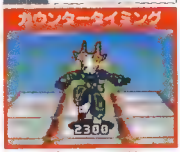
◀通常時はシールドでガードできるが、パワーアップ後は別。避けるクセをつけよう

ゴートキック

攻撃力
通常
80
EX
120
SP
200
IF
250
DX
?

効果　の／無／プ

カウンタータイミング



2マス前から、正面、ナナメ方向に向かって跳び蹴りをする。スピードが速く、通常時でもブレイク性能があるので、動きを止めないように。

ナナメからも跳んで来るぞ

◀正面とナナメ方向に跳ぶパターンがある。距離を保っていても安心はするな！

ゴートランス

攻撃力
通常
40
EX
50
SP
130
IF
150
DX
350

効果　の／プ

カウンタータイミング

ロックマンの目の前中央のマスに出現し、角を使って2回攻撃する。左右それぞれ2マスが攻撃範囲になるので、避けるタイミングはシビアだ。

攻撃される前に攻撃しよう

◀攻撃前の硬直が長いので先に攻撃して回避しよう。避ける場合は床の範囲をよく見よう

シャドースマッシュ

攻撃力
通常
50(80)
EX
80(120)
SP
150(200)
IF
180(250)
DX
500(600)

効果　の／無／プ※

カウンタータイミング

ロックマンの前にヨコ1列に並んで分身を出現させて攻撃する。くさむらパネルでパワーアップすると攻撃にブレイク性能が追加される。

攻撃する回数は最大14回！

◀分身と本体合わせて通常が8回、EXが10回、SPが12回、IFとDXが14回攻撃してくる

プ※：パワーアップ時のみ

POINT OF BATTLE ゴート・カンフーとはこう戦え！

ゴート・カンフーと戦うフィールドには最初からくさむらパネルが敷かれている。1枚でも残っているとパワーアップするうえに、上に乗られるとHPを回復されてしまう。早々に炎属性の攻撃で燃やしてしまおう。くさむらパネルの上にいる相手に炎属性の攻撃を当てれば、属性ダメージと組み合わせて3倍ダメージを与えられる。フォルダは炎属性でいっぱいにしておこう。

ATTACK 攻撃のチャンスはここだ！

◀避けた直後はチャンス。マヒさせるか、ファイアスラッシュで弱点を突け

DEFENSE この攻撃に注意！

▶パワーアップしたあとはとにかく危険。攻撃を食らわないように注意

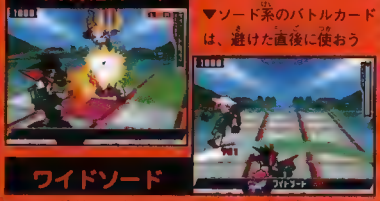
COUNTER このタイミングを狙え！

◀できれば弱点である炎属性の攻撃で、カウンターをとりたい

オススメバトルカード

初戦のカードはコレ！ FIRST CONTACT

モエリングやダブフレイムなどの炎属性攻撃で2倍ダメージを狙おう。敵の攻撃をさけつつ反撃が可能なワイドソード系のカードもオススメだ。

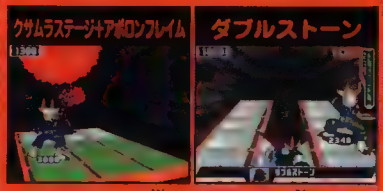


◀正面で炎属性攻撃を当てるにはインビジブルが必要

▼ソード系のバトルカードは、避けた直後に使おう

EX戦以上でのカード EX BATTLE

最初のターンで炎属性攻撃が使えるなら、クサムラステージで大ダメージを狙ってもいい。また、ダブルストーンを使って岩を設置すれば、ゴートキック以外の攻撃を無効化できるぞ。



▲アポロンフレイムの力を最大限に引き出す作戦

▲キックでは壊されるが、パンチと分身は無効化する

オリガ・ジェネラル

次元の狭間の番人。ほかのボスと違いIFバージョンが存在しない。怪力を活かした突進系の攻撃と子分を引き連れた人海戦術が得意で、パワータイプの基本であるスーパーアーマーを装備し、すべての攻撃にブレイク性能が付いている。子分を盾代わりにしているので貫通力のある攻撃が有効だ。

HP	接触
通常	通常
1800	220
EX	EX
2000	240
SP	SP
2200	260
IF	IF
-	-
DX	DX
5500	600

移動タイプ 通常　アーマー ○

アーミーパレード

攻撃力
通常
180
EX
200
SP
220
IF
-
DX
600

効果 の／無／ブ

カウンタータイミング

なし

オリガ・ジェネラルを護衛するように、ナイトアーミーズが陣形をとり突進する。将軍ヤグラ、串刺し、攻防一体の3つの陣形がある。

クレイジー・アーミーズ

攻撃力
通常
180
EX
200
SP
220
IF
-
DX
500

効果 の／無／ブ

カウンタータイミング

6種類のアーミーズが次々と襲いかかる。通常は9体、EXは10体、SPは12体、DXは14体出現する。弱点の属性だけは絶対に避けよう。

ジェネラル・ダッシュ

攻撃力
通常
220
EX
240
SP
260
IF
-
DX
600

効果 の／無／ブ

カウンタータイミング

愚鈍な印象を一変させる高速タックル。タテ2列分の広範囲を2～4回攻撃する。タックルの回数は通常が2回まで、EX以上は3回まで。

ヘル・ローラー

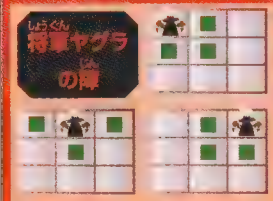
攻撃力
通常
300
EX
330
SP
350
IF
-
DX
700

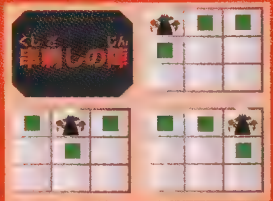
効果 の／無／ブ

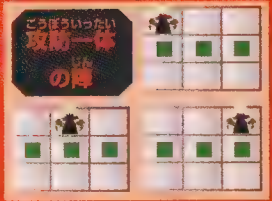
カウンタータイミング

ローラーを使った突進。到達前にダメージを与えて攻撃を止めよう。ローラーのHPは通常が80、EXが90、SPが100、DXが200だ。

召喚されるナイトアーミーズの陣形一覧







POINT OF BATTLE オリガ・ジェネラル とはこう戦え！

すべての攻撃にブレイク性能があるのでシールド防御は不可。さらには動きの速い攻撃や広範囲への攻撃も多く仕掛けてくるので、ある程度のダメージは覚悟しよう。ジェネラル本体よりも厄介なのが周囲に陣取るアーミーズの存在。攻撃の種類によってはアーミーズを倒すだけでオリガ・ジェネラルに届かない場合もあるので、貫通性能や複数回攻撃可能なカードで対応しよう。

ATTACK 攻撃のチャンスはここだ！

遅い攻撃には貫通性能のある攻撃でダメージを与えよう

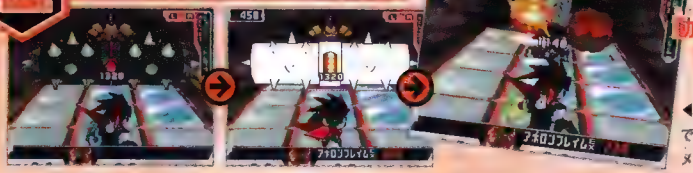
◀貫通性能のあるバトルカードとマヒブラスを組み合わせて動きを止めろ

DEFENSE この攻撃に注意！

▶色で攻撃属性を判別可能。自身の弱点属性だけは必ず避けよう

属性の色をきっちり見極めよう

COUNTER TIMING このタイミングを狙え！



動き出す瞬間を狙っていこう

◀貫通性能を持つ攻撃で、近づかれる前にダメージを与えよう

オススメバトルカード

FIRST CONTACT 初戦のカードはコレ！

とにかくアーミーズとヘル・ローラーが邪魔なので、貫通性能のある炎属性の攻撃、もしくは直撃させやすいホタルゲリで攻めていきたい。相手は無属性なのでレーダーミサイルも有効だ。

▲相手が最後列にいるときは、モエリングが有効だ

▲防御系のカードでは、インビジブルが役立つぞ

EX BATTLE EX戦以上でのカード

初戦がゲーム終盤の戦闘になるので、戦術自体はほぼ一緒。クサムラステージ＋炎属性、凍結＋ブレイク性能攻撃などで大ダメージを与えよう。

◀長期戦は不利。攻撃力を強化して短期決戦を挑め

▼メガ、ギガクラスは必須。フォルダに加えておこう

アポロン・フレイム

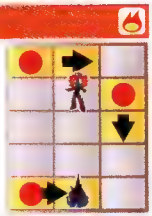
次元の狭間の奥でロックマンを待ち構えているボス。全身に炎をまとっており、この炎を攻撃によって取り除かないと本体にダメージを与えられない。炎属性特有の攻撃力の高さに加え、攻撃範囲の広さも併せ持っており、HPの高さも破格。裏世界最強のボスの名にふさわしい実力を誇っている。

HP	接触
通常	通常
2400	200
EX	EX
2600	220
SP	SP
3000	250
IF	IF
-	-
DX	DX
6000	500

移動タイプ	ワープ	アーマー	-

プロミネンス・フレア

攻撃力	効果	無
通常	カウンタータイミング	
200	なし	
EX		
220		
SP		
250		
IF		
-		
DX		
500		



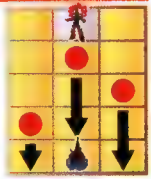
ピラニッシュ系のような動きで、3本の炎が同時に出現する。隣接したマスから出現するため、避けるよりもシールドで防いだほうがいい。

◀カウンターがとれないので無理する必要はない。しっかりとシールドで防御しよう

▶3本中1本はロックマンに隣接したマスに必ず出現し、ロックマンに襲い掛かってくる。

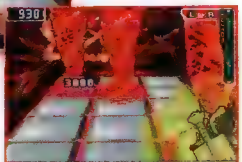
トルネード・フレア

攻撃力	効果	の／無／風
通常	カウンタータイミング	
240		
EX		
260		
SP		
290		
IF		
-		
DX		
600		



3本の炎の竜巻が出現し、順番に襲い掛かってくる。竜巻に攻撃を阻まれないように、ネバーレイン、ホタルゲリなどのカードを使おう。

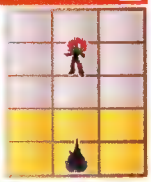
◀時間差があるとはいえ、避けるのは至難の業。高確率で2回連続攻撃をしてくる



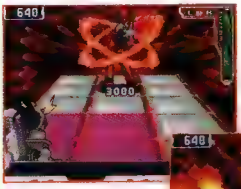
▶トルネード・フレアには風性能がある。オーラやバリアは一撃ではがされてしまうぞ

サン・フレア

攻撃力	効果	の／無／ブ
通常	カウンタータイミング	
320		
EX		
360		
SP		
400		
IF		
-		
DX		
800		



画面に入りきらないほどの大きさの火球を投げつける。ロックマンとその周囲8マスという攻撃範囲に加え、ブレイク性能も兼ね備えている。



◀中央で撃たれると避けることは不可能。左右に待機していれば避けるチャンスはあるぞ

▶投げつけてきたら急いで、反対側の端まで移動。時間的な余裕はないので素早く移動しよう

POINT OF BATTLE アポロン・フレイムとはこう戦え！

無策の状態で戦ってしまうと、復活する炎のバリアと息つく間も与えない怒涛の攻撃によって、瞬殺される可能性も。バリアが復活する前に攻撃を行う必要があるので、マヒ、バブル、凍結などを絡めたコンボを軸にダメージを与えていこう。弱点でもある水属性はバリアを一撃で剥がせるのでとくにオススメだ。防御を強化したい場合はインビジブルを使ってみよう。

ATTACK 攻撃のチャンスはここだ！

◀怒涛の連続攻撃で隙を見せない。とにかくバリアを剥がすことから始めよう

DEFENSE この攻撃に注意！

▶トルネード・フレアは1発目を避け、2発目をシールド防御しよう

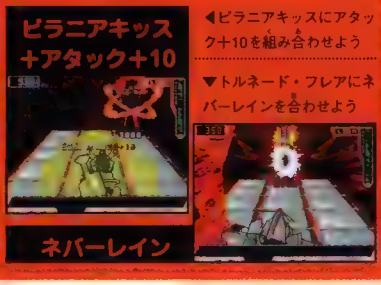
COUNTER このタイミングを狙え！

◀攻撃範囲が表示されたら反撃の合図。弱点属性で攻めよう

オススメバトルカード

初戦のカードはコレ！ EARLY CONTACT

バリアを簡単にはがせる多段ヒットカードが使いやすい。その中でも暗転、ホーミング、水属性と三拍子揃ったピラニアキッスはオススメだ。

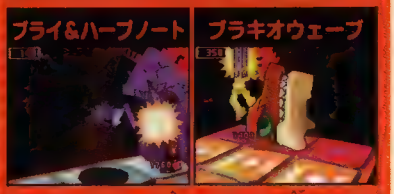


◀ピラニアキッスにアタック+10を組み合わせよう

▼トルネード・フレアにネバーレインを合わせよう

EX戦以上でのカード MID-LATE BATTLE

基本的な戦い方は初戦と同じ。多段ヒットする技がオススメだ。切り札となる強力なメガ、ギガクラスのカードは、凍結状態、マヒ状態といった、確実に当てられるタイミングで使っていこう。



▲この2つのカードでも多段ヒットが強えるぞ

▲マヒなどで動けなくなった相手に使うのがセオリー

ラ・ムー

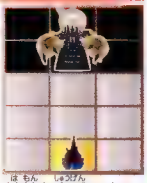
本編のラスボスとなる、この世に電波をもたらした存在。第1形態に一定のダメージを与えるとボディからオーパーツが現れ、真の姿である第2形態になる。フィールドはいつもよりもヨコ2列少ない状態で、ラ・ムーのいる場所には地面がない。当然、パネルを変化させる戦法は使いにくくなっている。

HP	接触
通常	通常
2000	100
Xa	Xa
4000	250
SP	SP
-	-
IF	IF
-	-
DX	DX
-	-

移動タイプ　フロート　アーマー ○

電波波紋

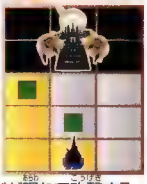
攻撃力	効果
通常	の
60	カウンタータイミング
Xa	なし
150	
SP	
-	
IF	
-	
DX	
-	



フィールド上に一定間隔で波紋を出現させる。ロックマンのいる列にも登場し、踏むとダメージを受ける。ロックオン後の移動先にも注意。

マテリアライズ・エランド

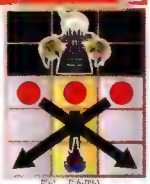
攻撃力	効果
通常	の／無／ブ※／ソ※
60	カウンタータイミング
Xa	なし
150	
SP	
-	
IF	
-	
DX	
-	



電波波紋の中からエランドが現れて攻撃する。色によって属性が変わる。ソードとレーザー攻撃があり、レーザーにはブレイク性能がある。

マテリアライズ・ドリル

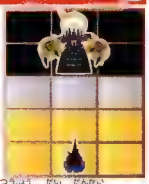
攻撃力	効果
通常	の／無／ブ
120	カウンタータイミング
Xa	
300	
SP	
-	
IF	
-	
DX	
-	



巨大なドリルを飛ばしてくる。第1段階では2連続攻撃だが、第2段階では4連続攻撃になる。ブレイク性能があるので防御はできない。

マテリアライズ・ビッグバルカン

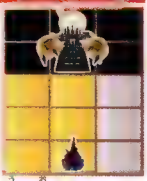
攻撃力	効果
通常	の／無
60	カウンタータイミング
Xa	
150	
SP	
-	
IF	
-	
DX	
-	



バルカンによる弾幕攻撃。通常の第1段階が10発、第2段階が15発、Xaの第1段階が15発、第2段階が24発のバルカンを撃ち込んでくる。

マテリアライズ・ブレード

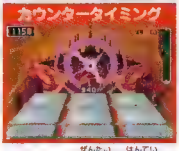
攻撃力	効果
通常	の／無／ブ／ソ
160	カウンタータイミング
Xa	
400	
SP	
-	
IF	
-	
DX	
-	

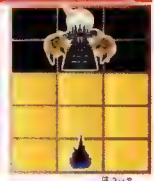


両腕を巨大な剣に変換し、打ち下ろす。タテ2列分の攻撃範囲がある。左右連続で攻撃するので、一度避けたら反対側まで移動しよう。

ムーのイカヅチ

攻撃力	効果
通常	の／無※／対イ／風
30×10	カウンタータイミング
Xa	
50×10	
SP	
-	
IF	
-	
DX	
-	





フィールド全体に判定があるレーザーを発射する。シールド防御が唯一の対抗手段だが、長時間照射するため、完全に防ぐことは難しい。

ブ※はレーザーのみ、ソ※はソード攻撃のみ

POINT OF BATTLE ラ・ムーとはこう戦え！

第１段階はボディ部のスターキャリアーに守られているため、ダメージを与えられない。本体にダメージを与えるにはスターキャリアーを破壊する必要があるぞ（通常に800、Xaには1200のダメージ）。スターキャリアーを破壊すると第2段階に移行する。ラ・ムーはステータスガードを持っているので、マヒ、バブル、凍結などは通用しないので注意しよう。

ATTACK 攻撃のチャンスはここだ！

コアの状態を見極めて攻撃しよう

◀移動中はコアが隠れており、ダメージ無効。止まった瞬間を狙おう

DEFENSE この攻撃に注意！

▶ムーのイカヅチは多段ヒット技。ガ～ドが早すぎると数発食らう

攻撃のギリギリにシールドを展開しよう

COUNTER このタイミングを狙え！

マテリアライズした瞬間は隙があるぞ

◀剣やバルカン、ドリルなどマテリアライズした瞬間が狙い目だ

オススメバトルカード

FIRST CONTACT 初戦のカードはコレ！

マヒブラスやステージを変化させるカードは使えないのでフォルダから外すのを忘れずに。代わりに当てやすいバトルカードを多めに入れておこう。

◀多段ヒットのピラニアキッスを強化して使おう

▼当てやすいネバーレインとホタルゲリは重宝する

Xa戦のカード

HPの多さはさすがにラスボス。ダメージを軽減するためにもインビジブル、オーラといった防御用のバトルカードは必須。アビリティのクイックゲージを装備しておくと戦いやすくなるぞ。

▲ソード系も有効だが、ロックオンする必要がある

▲インビジブルを使えば、確実にコアを狙っていける

インデックス

名称　掲載ページ

あ

■アイズ、G 296
■アイスグレネード 231
■アイスステージ 255
■アイスメテオ 271
■アイテム 006
■赤ポストの電波 128
■アクアサーチ 006
■アクア+30 273
■アタック 008
■アタックスター 033、042
■アタック+10 256
■アタックパネル 252
■アトミックマイン1～3 250
■アビリティ 009
■アポロン・フレイム 280、344
■アポロンフレイム、EX、SP 264
■天地守 047
■暗号メール 042
■アンダーシャツ 009
■アンモナイトの電波 172

い

■委員長の部屋 123
■委員長の部屋の電波 127
■イエティ・ブリザード 048、320
■イエティブリザード、EX、SP 258
■いちゃいちゃシートの電波 141
■イナヅマケン 009
■犬小屋の電波 128
■インパクトフック 269
■インビジブル 253

う

■ウェーブバトル 010
■ウォリアーブラッド 272
■ウォーロック 008、044
■ウォーロックアタック 011
■牛島ゴン太 046
■ウッドサーチ 006
■ウッド+30 273
■ウッドスラッシュ 247
■ウミニガー、G 292
■ウラギリノススメ 255
■裏コダマタウン 190
■裏ロッポンドーヒルズ 192
■裏TKタワー2 193
■裏ゲレンデ2 194
■裏ドッシーの入り江 195
■裏ドンブラー湖2 196
■裏ナンスカ地上絵 197
■裏ナンスカ遺跡2 198
■ウルフフォレスト、EX、SP 276

え

■エア・ディスプレイの電波 140
■エアスプレッド1～3 228
■映画館 131
■映画館の電波 137
■HP+50～500 009
■エグゼプラスター 008
■FMプレスレット 008
■エランド、G 312、313
■エランドイエロー、G 312、313
■エランドグリーン、G 312、313
■エランドの電波 189
■エランドパープル、G 312、313
■エランドブルー、G 312、313
■エランドレッド、G 312、313
■エリアイーター 254
■エレキ+30 273
■エレキグレネード 270
■エレキサーチ 006
■エレキスラッシュ 247
■エレファラオ、G 298
■エレマミー、G 298
■エレミーラ、G 298
■エレメンタルブレイド 024
■エンプティー 050、328
■エンプティー、EX、SP 260
■エンプティーマジック 267
■エンマレップウジン 026

お

■王の冠の電波 163
■オシャレタンスの電波 129
■オックスタックル 267
■オックス・ファイア 330
■オックス・ファイア、EX、SP 260
■オートブラザー 007
■オートロックオン 009
■オーバースラッシャー 027
■オープンロック 006
■オヒュカス・クイーン 334
■オヒュカス・クイーン、EX、SP 261
■お土産パネルの電波 151
■オーラ 233
■オリガ・ジェネラル 280、342
■オリガジェネラル、EX、SP 263
■オリヒメ 050
■オリヒメのアジト 183
■オリリン、G 303
■オールポイズン 273
■オルルン、G 303
■オロロン、G 303
■オロロンハット1～3 235
■温水プールの電波 128

か

■カイザーデルタブレイカー 027
■カイザーナックル 008
■カウンター 011
■カウントボム 271
■カカベーニョ、G 304
■カカベギロ、G 304
■カカベット、G 304
■ガーディアン 233
■ガードアイ、G 296
■カードトレーダー 109
■壁紙 118
■カワニガー、G 292
■カワリミ 021
■監視カメラの電波 140
■監視ひつじの電波 162
■看板の電波 128
■管理システムの電波 141

き

■ギガクラス 033
■ギガクラス+1 009
■ギガステルス、G 297
■ギガマイン 255
■キグナスウィング、EX、SP 275
■キザマロの部屋 123
■キザマロの部屋の電波 126
■キズナフォースビッグバン（KFB） 017
■KFBカウンター 202
■キズナリョク 007
■キャノン 227
■キャンサー・バブル 051、338
■キャンサーバブル、EX、SP 262
■キュー・出間崎 049
■キョウリュウセキ 009
■巨大鉄板の電波 150
■キラーブラック、G 310
■キルジョーカー、G 285
■キルデーモン、G 285
■キルミィ、G 285
■キンググランジャー 268

■登場人物　■場所　■電波ウィルス&ボス　■バトルカード　■システム関連　■アイテム関連

く
クイックリング 008
クイックゲージ 009
クエイクソング 274
クサムラステージ 255
クックドゥドゥルドゥの電波 162
クラウンサンダー、EX、SP 277
グランドウェーブ1～3 234
クリアマーク 084
クリスマスツリーの電波 151
グリーンカーペット 245
グリーングレネード 231
グリーンメテオ 271
グルメタウン 144
グルメタウンの電波 148
グレートアックス 233
け
ゲキリュウウェーブ 266
ケサランパサラン1～3 246
ゲットデータ 015
ゲレンデ1 145
ゲレンデ1の電波 148
ゲレンデ2 145
ゲレンデ2の電波 149
こ
コガラシマル、G 301
コガラシ1～3 244
孤高の証 017
孤高のカケラ 106
古代トンボの電波 172
コダマタウン 123
コダマタウンの電波 124
コダマタウンのスカイウェーブ 152
ごちゃごちゃ箱の電波 129
ゴート・カンフー 051、340
ゴートカンフー、EX、SP 263
コブラノキバ 008
五陽田ヘイジ 047
五里門次郎 048
ゴルゴンアイ 266
コレクトバイザー 008
壊れたディスプレイの電波 200
壊れたバス停の電波 200
壊れたリフトの電波 151
ゴン太の部屋 123
ゴン太の部屋の電波 126
コンドル・ジオグラフ 049、326
コンドルジオグラフ、EX、SP 259
さ
最小院キザマロ 046
サイドセレクト 009、019
サウザンドキック 265
サーチアイ 006
サーチミサイル 269
サブイベント 087
サワニガー、G 292
サンダースラッシュ 018
サンダーボルトブレイド 018
し
ジェットスキー1～3 236
ジェノサイドブレイザー 022
ジェミニサンダー 264
ジェミニ・スパーク 051、336
ジェミニスパーク、EX、SP 262
次元の狭間1 191
次元の狭間2 199
シノビ 020
シノビダイナソー 026
シノビベルセルク 024
シノビシュリケン 020
ジャイアントアックス 270
ジャイアントフェイス、G 309
ジャカダンス、G 288
ジャングルストーム 247
宿泊モニターの電波 150
障害物 012
燭台の電波 173
ショッピングプラザ 131
ショッピングプラザの電波 136
シラハドリ 254
シルバーメテオ 232
白金ルナ 046
神官の像の電波 189
シンクロフック1～3 230
す
スウィートルーム 143
スウィートルームの電波 147
スカイウェーブ 004
スカイハイコロシアム 042、220
スターカード 033
スターキャリアー 006
スタンダードクラス 031
ズッガーン、G 289
ステータス 035
ステータスガード 009
ステルスG 297
ステルスボディ 006
ステルスレーザー1～3 242
ストーンヘッド、G 309
スノーゴロドン、G 293
スノーゴロリンガ、G 293
スノーゴロン、G 293
スノーストーム 247
スノーボール1～3 240
スーパーアーマー 009、023
スーパーバリア 252
スバルの部屋 123
スバルの部屋の電波 124
スバルのリビング 123
スバルのリビングの電波 124
滑田アイ 047
滑田イサム 047
スルドイキバ 008
せ
聖なる炎の電波 173
セイレイノイカリ 254
ゼツエンステージ 250
ゼツエンメテオ 271
設置物 012
ゼツメツメテオ 272
ゼニーサーチング 008
セーブ 006
ゼファーウィング 008
そ
双眼鏡の電波 162
ソード 231
ソニックソード 270
ソロ 045
た
大神殿 188
タイタングローブ 008
ダイナキャノン 022
ダイナソー 022
ダイナソーシノビ 026
ダイナソーベルセルク 025
タイフーンダンス 249
ダークネスホール 266
タツマキマル、G 301
ダバダンス、G 288
ダバフレイム1～3 237
ダブルストーン 233
ダブルスロットイン 119
ダブルトライブ 017
タンガロアピアス 008
ち
チェインバブル1～3 239
チャージ 008
チャージP 009
チャージS 009
チャージV 009
チャージアイス 009
チャージグリーン 009
チャージクロス 009

■チャージゼツエン 009
■チャージボイズン 009
■沈没船の電波 162

て

■Dエネルギー 006
■TKアンテナの電波 140
■TKタワー1 132
■TKタワー1の電波 138
■TKタワー2 133
■TKタワー2の電波 139
■デスサイズ1～3 235
■デストロイアッパー 270
■デビルブラック、G 310
■テレビの電波 128
■てんがいベッドの電波 150
■天空の大階段 184
■デンパ君 016
■電波障壁 029
■電波標識の電波 140
■展望台 155
■展望台の電波 158
■電流岩の電波 172

と

■ドクリンゴ 254
■ドッカーン、G 289
■ドッゴーン、G 289
■ドッシーの入り江 156
■ドッシーの入り江の電波 159
■止まった風車の電波 200
■トライブ 011、017
■トライブキング 027
■トライブキング 009
■ドラゴンスカイ、EX、SP 278
■ドラゴンスカイGX 279
■トリップソング 274
■トリプルトライブ 017
■トレインコンボ 019
■ドンブラー湖1の電波 160
■ドンブラー湖2の電波 161
■ドンブラー村 154
■ドンブラー村の電波 157
■ドンブラー村のスカイウェーブ 152

な

■ナダレダイコ 265
■南国ケン 047
■ナンスカ 164
■ナンスカの電波 168
■ナンスカ遺跡1 166
■ナンスカ遺跡1の電波 170
■ナンスカ遺跡2 167
■ナンスカ遺跡2の電波 171
■ナンスカ・オサ・アガメ 049
■ナンスカ地上絵 165
■ナンスカ地上絵の電波 169
■ナンスカの乙女の電波 200
■ナンスカのスカイウェーブ 153

に

■ニドラッシュ1～3 244
■ニョロバーン、G 307
■ニョロフーン、G 307
■ニョロフンガー、G 307

ぬ

■ヌチャーラ、G 291
■ヌッキー、G 299

ね

■ネットワーク 041
■ネバーラ、G 291
■ネバーレイン1～3 239

の

■ノーマル+50 267

は

■ハイド 048
■ハウスセキュリティの電波 162
■バケヌッキー、G 299
■挟見千代吉 051
■パサラン、G 305
■パサリカ、G 311
■パサリグル、G 311
■パサリッガー、G 311
■バスターパネル 253
■バスターマックス 266
■バスティングレベル 014
■バーストグローブ 008
■パソコンの電波 128
■パーソナル 006
■バトルカード 006、030
■バトルフィールド 012
■バニシングブレイザー 025
■パネル 013
■ハーブ 046
■ハーブ・ノート 046、332
■ハーブノート、EX、SP 261
■パープルカーペット 245
■バブルハンド 008
■パミューダラビリンス 174
■パラライザー 008
■パラライズガン 009
■パラライズステージ 250
■バリア 252
■バルカナ、G 284
■バルガンナー、G 284
■バルスナイパー、G 284
■バルスノイズ 272
■パワーソング 274
■ハンマーウェポン1～3 246
■ハンマリー、G 306
■ハンマリオ、G 306
■ハンマリドン、G 306

ひ

■Bキャノン 009
■Bチェインバブル 009
■Bヒートグレネード 009
■美術館 133
■美術館の電波 138
■ビジライザー 044
■BIGWAVE 123
■BIGWAVEの電波 125
■ビッグエネルギー 006
■ヒートアッパー1～3 238
■ヒートグレネード 231
■響ミソラ 046
■ビョコダンス、G 288
■ピラニアキッス1～3 240
■ピラニッガ、G 294
■ピラニッシュ、G 294
■ピラニヤン、G 294
■ヒルズ前通り 130
■ヒルズ前通りの電波 134

ふ

■ファイアスラッシュ 247
■ファイア+30 273
■ファイアサーチ 006
■ファーストオーラ 009
■ファーストバリア 009
■ファントムスラッシュ 268
■ファントム・ブラック 048、318
■ファントムブラック、EX、SP 257
■フウジンマル、G 301
■フウマシップウジン 020
■フウマシュリケン 009
■フェイバリットカード 031
■フォルダ 030
■フクヘイパネル 252
■双葉ツカサ、ヒカル 051
■プチエネルギー 006
■踏み台の電波 129
■ブライ（トライブ） 028
■ブライ 045、322
■ブライ、EX、SP 258
■ブライソード、EX、SP 275

■登場人物 ■場所 ■電波ウィルス&ボス ■バトルカード ■システム関連 ■アイテム関連

ブライブレイク 265
フライングインパクト 267
プラキオ・ウェーブ 049、324
プラキオウェーブ、EX、SP 259
ブラザー 006
ブラザーカード 034
ブラザーバンド 007
プラスキャノン 227
プラズマガン1～3 228
プラズマスプレッド 269
ブラックホール1～3 248
フラッシュアイ 008
フラッター、G 302
フラッタライザー、G 302
フラッタリオン、G 302
ブラッディクロー 008
ブランクカード 034
フランクフルト屋の電波 162
古い双眼鏡の電波 140
ブルーカーペット 245
ブレイクカウントボム 268
プロテクトアイ、G 296
フロートシューズ 009
フワラン、G 305
噴水電波の電波 150

へ

兵士の間 186
ペガサスマジック、EX、SP 277
ペガサスマジックGX 279
ベストコンボ 039
ベターラ、G 291
ヘビーキャノン 227
ベルセルク 018
ベルセルクシノビ 024
ベルセルクソード1～3 249
ベルセルクダイナソー 025
ヘルブラック、G 310
ヘンゲノジュツ1～3 243

ほ

ポイズンストーム 247
ポイズンファラオ 265
ホイッスル 253
星河あかね 047
星河スバル 044
星河大吾 047
ホタリーン、G 295
ホタリッガ、G 295
ホタルゲリ1～3 241
ホタロー、G 295
ボーナスカード 011
ポポポンボム1～3 238
ポポポポン、G 290
ポポポン、G 290
ポポン、G 290
ボムライザー 253
ホーリーパネル 256
ポルティックアイ1～3 241
ホワイトブレス 008
ホワイトメテオ 232
ホワラン、G 305

ま

マジックブレス 008
マシンガンクロー 008
マッドバルカン1～3 234
マックスバスター 009
マテリアルウェーブ 006
マネヌッキー、G 299
マヒブラス 256
マミーハンド1～3 242

み

ミスター・タコさんの電波 163
ミニグレネード1～3 230
ミラージュアイ 008

む

ムー大陸 185
ムーの像の電波 172
ムラマサブレード 272

め

メガクラス 032
メガクラス+1 009
メガステルス、G 297
メガディスプレイの電波 140
メットリオ1～3、1～3G 283
メール 041

も

モアイアン、G 309
モアイフォール1～3 248
もう1つの未来 085
モエバイカー、G 287
モエモーター、G 287
モエリング1～3 236
モエローダー、G 287
モジャグンソウ、G 300
モジャゲンスイ、G 300
モジャヘイ、G 300
モジャランス1～3 243
モノソーディル、G 308
モノソーディン、G 308
モノソード、G 308
紋章の電波 189

や

ヤエバリゾート 142
ヤエバリゾートの電波 146
八木ケン太 051

ゆ

雪ダルマの電波 150
ユーモアバスター 009
ユーモアワード 009
ゆりかごの間 187

よ

予備フォルダ 030

ら

ライブラリ 006
ラビジェット、G 286
ラピッド 008
ラビニトロ、G 286
ラビロケット、G 286
ラ・ムー 280、346

り

リアルブラザー 007
リカバリー10～300 251
リゾートホテル 143
リゾートホテルの電波 146
リブラバランス、EX、SP 276
リフレクト 009
リュウセイパワー 008

れ

レア度 204
レオキングダム、EX、SP 278
レオキングダムGX 279
レジェンドカード 034
レジェンドマスター・シン 047
レーダーミサイル1～3 229
連続カード攻撃 038

ろ

ロックバスター 008
ロッポンドーヒルズ 130
ロッポンドーヒルズの電波 135
ロングソード 232

わ

Wi-Fi通信 041
ワイドソード 232
ワゴンセールの電波 129
忘れ去られた氷の像の電波 150

CAPCOM 完璧攻略シリーズ 63

流星のロックマン2
ベルセルク・シノビ・ダイナソー
バトルマスターズバイブル

2008年2月7日　第1刷発行

著者
ブレインナビ

発行
株式会社カプコン

発売
株式会社 双葉社
〒162-8540 東京都新宿区東五軒町3-28
電話 03-5261-4818(営業)
03-5261-4837(編集)
http://www.futabasha.co.jp/
上記のURLにて双葉社の書籍　コミックスが購入できます。

印刷所
三晃印刷株式会社

編集・構成
刈屋幸治、山崎 裕、堀内建志
(ブレインナビ)

執筆
刈屋幸治、山崎 裕、堀内建志
(ブレインナビ)
岡安 学、仁志 睦

企画・構成
軽部裕介、栗田 歴
(株式会社 双葉社)

監修協力
株式会社カプコン

アートディレクション
HandClap

デザイン+DTP
児山奈津子、浅井鳴子
(ブレインナビ)
神田美智子

NINTENDO DS・ニンテンドーDSは
任天堂の登録商標です。
©CAPCOM CO., LTD 2007 ALL RIGHTS RESERVED.
©FUTABASHA 2008 Printed in Japan
禁・無断転載複製
落丁・乱丁の場合は本社にてお取りかえいたします。
定価はカバーに表示してあります。

ゲームの内容についての電話によるお問い合わせは
一切受け付けておりません。ご了承下さい。

ISBN978-4-575-16472-5 C0076

本書限定！

双葉ツカサ ウェーブコマンドカード!!

ツカサコンボのレジェンドカードをゲット！

ウェーブコマンドカードの使い方

1. カードをミシン目にそって切り取ろう！
2. DSのタッチパネルに切り取ったカードをセット！
3. カードに記載されている番号順にタッチ！
4. ツカサコンボのレジェンドカードゲット！

※うまく反応しない場合は、強くタッチするか、穴を開けて試してみよう

キミのウェーブバトルをガッチリサポート！

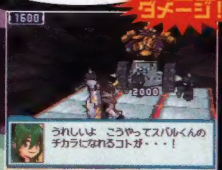
本書限定の特典を活用しよう！

ツカサコンボのレジェンドカードについて

ぼくのコンボでキミを助けたいんだ

400ダメージ!!

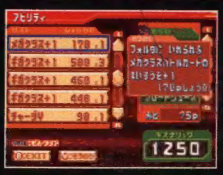
攻撃力重視タイプのコンボだが、最後の一手がジェミニスパークなので、コンボ終了時に相手はマヒ状態になる。連続攻撃を狙うか、ターン終了直前に使用して次のターンにつなげよう。



使用カード	攻撃力
①パラライズステージ	0
②ホタルグリ1	30×3
③マミーハンド1	50
④ステルスレーザー1	40×3
⑤ジェミニスパーク	70×2
合計400	

これはワタシも持っていません！超レアです！

キズナリョク170P消費のレアアビリティ！メガクラス＋1をゲット!!



この本のどこかに暗号クイズがあるけどアナタに探せるかしら？ヒントは、本のカバーよ！

通常は、キズナリョク260P以上消費するものしかゲットできないので、90Pも節約できる。

青きヒーロー！
あたしのヒーロー♥
「4ックマン」!!
簡単すぎちゃったかな？

オレにとりついた
牛みたいなヤツの名前は？
正解は「FM星人・オ5クス」だ。
もう二度とごめんだぜ。

委員長をさらった
あやしい男の名前です！
正解は「ファントム・ブラッ6」。
マロ辞典にも載っています。

電波を物質化することを
なんて言うのかしら？
正解は「マテリ7ライズ」ね。
変身はしないわよ……。
うふふ。

スバルが最近手に入れた
電波端末の名称を入れてね。
正解は「ス8ーキャリアー」よ。
トランサーはどうするの
かしら？

ドンブラー湖に
現れるという恐竜の名前だよ。
簡単だよね？　そう、答えは
「ド9シー」だ。

地球の支配を目論む
天才科学者の名前は!?　正解は
「ド10ター・オリヒメ」だ！
わかったかな？
イッツ・レジェンド！

NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。
©CAPCOM CO., LTD. 2007 ALL RIGHTS RESERVED.